

D2読本

D2

Dの食卓2 Deep File レッカ社編

これを読んでからD2を語れ!

スタートからエンディングまで

完全ストーリー解説

飯野賢治デザイン
店頭用ポスター付き

ワープより特別お蔵出し
『D2』極秘文書袋綴じ





D2読本

Dの食卓2 Deep File



レッカ社編

D2読本目次

D2-Disc1

11

最初の山小屋 Check Point01	14
おれはまだ咲いちゃいねえぜ！ モンスターが“咲く”ということ	
最初の山小屋 Check Point02	16
闘いの舞台は極北の永久凍土の地 カナダ・ノースウエスト準州	
雪原 Check Point03	18
殺意で生命力の炎を燃やせ！ ——ハンティングの極意伝授	
雪原 Check Point04	20
ローラの赤いハイヒール競争 ゲームのリアリティとは何か？	
雪原 Check Point05	21
プロカメラマンが指導する D2 Best Shot 撮影テクニック	
雪原 Check Point06	24
殺戮の美学を究める ガンシューティングの手引き	
最初の山小屋 Check Point07	26
挿入曲「Counting the Roses」と キンバリーに関する考察&解説	
墜落事故現場 Check Point08	28
顔面崩壊スチュワーデスの登場 キャサリン・ハウのProfile	
墜落事故現場 Check Point09	30
CRAZY EXPOOOOOOOO!!!!!! 「D2」のコンセプトは狂気博覧会	
墜落事故現場 Check Point10	31
時間軸を超えるフラッシュバック 「D2」が試みるカオスの映像表現	
探掘場前 Check Point11	36
手品を披露し襲いくる狂気の老人 ボブ・レインズのProfile	
石造りの山小屋 Check Point12	38
突然の殺人事件、この足は誰だ？ 「D2」カオス（混乱）の始まり	

地下探掘場 Check Point13	39
「D2」でもっとも皮肉なシーン 喜ぶべきか、悲しむべきか……	

D2-Disc2

41

森の山小屋 Check Point14	44
わけのわからないキャラクター 白衣の男ジョンのあっけない死	
森の山小屋 Check Point15	46
誰が本物で、誰が偽者なのか？ クローンキンバリーのProfile	
森の山小屋 Check Point16	48
「D」から「D2」へ、ふたつの物語に 流れるカニバリズムという禁句	
マリーン・レイク Check Point17	49
スノーモービル激走エリア発見！ ここで走行テクをマスターしよう	
観測所 Check Point18	50
世紀末のマッドサイエンティスト ケニー・ブレナーの奇妙な生涯	
ブレナー薬品 Check Point19	52
ケニー、リンダ、ジョン、そして デビッド……ブレナー家の血縁	
ブレナー薬品 Check Point20	53
中毒になるとモンスターより怖い 植物系ドラッグリンダの効用	

D2-Disc3

57

音楽家の家 Check Point21	60
目撃者～あの隕石は何だったのか パーカー・ジャクソンの仮説	
音楽家の家 Check Point22	64
「トルコ行進曲」から読み解く 2階の住人は何者なのか？	
宗教家の家 Check Point23	66
この宗教家は世紀末の預言者か それとも世紀末の大ベテレン師か	

音楽家の家
Check Point24 ----- 68

標本の蝶に込められたメッセージ
ピアニスト・トムのゆがんだ性格

マーサの家
Check Point25 ----- 70

超教育熱心な母と神経質な息子の
一線を越えた異常な母子関係とは

宗教家の家
Check Point26 ----- 72

武器全種入手記念！
「D2」オールアームズガイド

マーサの家
Check Point27 ----- 74

モンスターは人の心を保てるか？
テロリストの悲劇的な最期

音楽家の家
Check Point28 ----- 77

極めてゲーム的に屢速クリアする
極めてゲーム的時間制限イベント

音楽家の家
Check Point29 ----- 78

バイオリンを奏で騒ぐ狂った母性
マーサ・ワーレンのProfile

北の石橋
Check Point30 ----- 80

キンバリー・フォックス
その孤独な魂と傷だらけの経歴

D2-Disc4 ----- **87**

ルーシー・バートン研究所
Check Point31 ----- 90

ルーシー・バートン研究所概説と、
実際のクローン技術研究

ルーシー・バートン研究所
Check Point32 ----- 92

ルーシーの知恵と命を継ぐもの、
Xiloiに隠されたメッセージ

デスマウンテンへの雪原
Check Point33 ----- 98

フラッシュバックと消滅！？
ジェニーと人類の幼年期の終わり

デスマウンテンへの雪原
Check Point34 ----- 99

デスマウンテン、破壊の神、リンダ
最後の道のりに待ち受けるもの

デスマウンテン
Check Point35 ----- 102

グレートマザーとシャドウの闘い
そして魔術師とローラの闘い

GREAT MOTHER 1st Flash Back ----- 40

GREAT MOTHER 2nd Flash Back ----- 56

GREAT MOTHER 3rd Flash Back ----- 76

GREAT MOTHER 4th Flash Back ----- 86

GREAT MOTHER 5th Flash Back ----- 94

GREAT MOTHER 6th Flash Back ----- 100

巻頭付録

飯野賢治デザイン

D2店頭プロモーション用ポスター

はじめに ----- 4

D2 OPENING ----- 6

D2 CAST ----- 8

D2読本の読み方 ----- 10

D2コラム1 中島正之 ----- 22

D2コラム2 しりあがり寿 ----- 32

D2コラム3 福富忠和 ----- 54

D2コラム4 金子隆一 ----- 62

D2コラム5 高橋 修 ----- 84

D2コラム6 坂元裕二 ----- 96

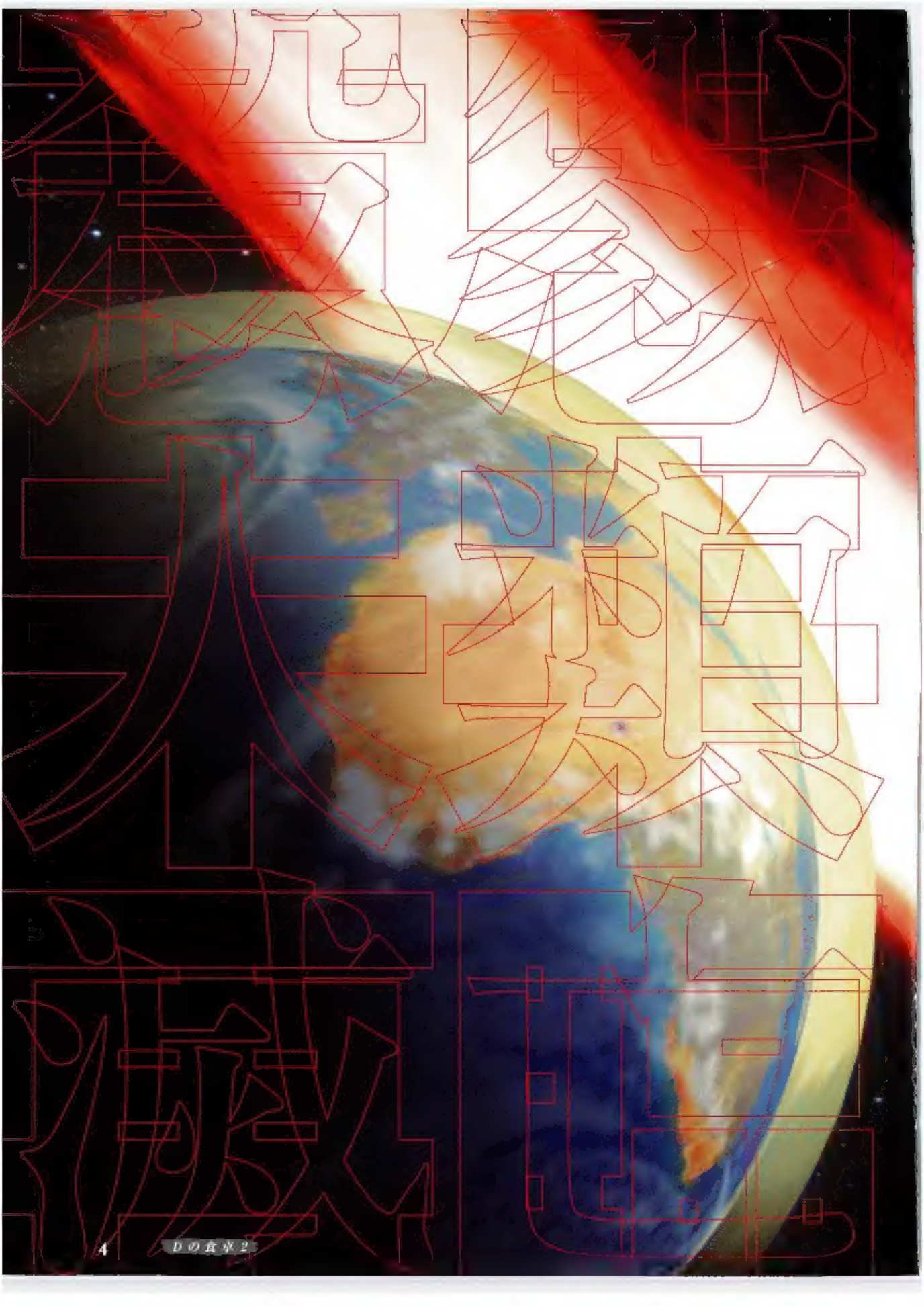
D2 Epilogue ----- 104

D2制作スタッフリスト ----- 107

D2解説 ----- 108

飯野賢治がD2を認識するために
読んだ本、聴いたCDリスト ----- 110

巻末袋綴じ
D2 隠秘文書



はじめに

『Dの食卓2』（以下『D2』）は、1999年12月23日に発売された1本のゲームタイトル。制作したのはワープ。コンセプトを立てデザインしたのは飯野賢治。『D2読本』は、この1本のゲームタイトルを、読み解くための本。感動、プレイ、衝撃、希望、愛……そんな『D2』が世界に向かって振りまいた様々なメッセージを、よりリアルに受けとめ語り合うための副読本。ご一読あれ。そして、よりディープに『D2』を心に刻め！

D2 OPENING

宇宙空間のはるか彼方から、ひとつの隕石が地球に向かっていった。隕石は大気圏へと突入し、閃光を放つ。激突か!? そのとき地球表面を、やわらかな黄色い輝きが包んだ。まるで、隕石から地球を守ろうとでもしているかの様に……。

2000年12月25日、クリスマス。PRAW AIR28便はカナダ上空を航行していた。その客席で、ひとりの女性がノートパソコンの警告音に目を覚ました。女性の名前はローラ。どうやらキーボードをたたきながら眠りに落ちていたようだ。あわてて手を伸ばした指先に、身の回りのものが通路に転がる。

戸惑うローラ。その姿を見て、前の扉からひとりの少女が微笑みかけてくる。少しだけ気持ちがなごむ。そのとき、通路へと転がったコンパクトをひとりの青年が拾い上げた。彼はコンパクトをローラに手渡すと、優しく語りかけた。

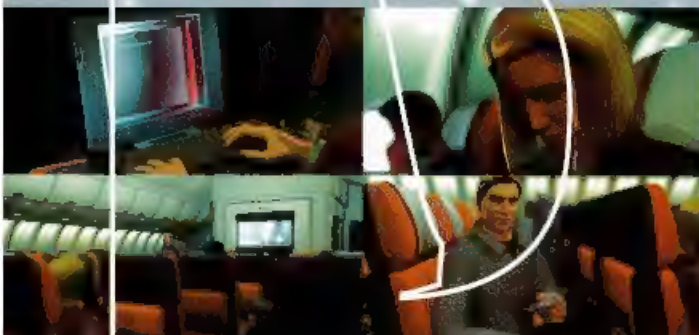
ローラが微笑を返そうとしたそのとき、事件は起こった。機内に響く銃声。銃を射抜かれ倒れこむスチュワード。テロリストたちが、武器を手にハイジャックを企てたのだ。彼等は「破壊の神シャドウ」の再臨を唱え、同機を制圧しようと威嚇する。

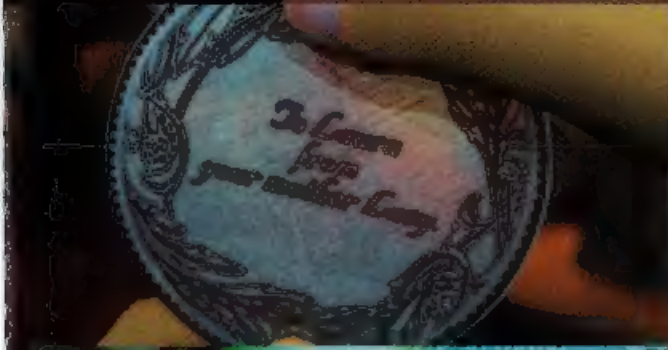
……乗客の誰も気が付かなかったが、やはり同機の客席の片隅に、ふたりのテロリストを探るかのような呪文を唱える老人がいた。その風貌は、まるで魔術師のようだ。その口からこぼれるのは、やはり「破壊の神シャドウ」らしいつぶやき。

混乱は頂点に達した。マシンガンを乱射するテロリスト。銃を手に立ち向かう、ローラの断片的な手が、そして、悲鳴。

突然、ローラのコンパクトが不可思議な光に包まれ、同機に迫りくる隕石のビジョンを映した。青年は身を挺してローラをかばう。

PRAW AIR28便は、カナダ上空で隕石と激突。雪山へと墜落した。





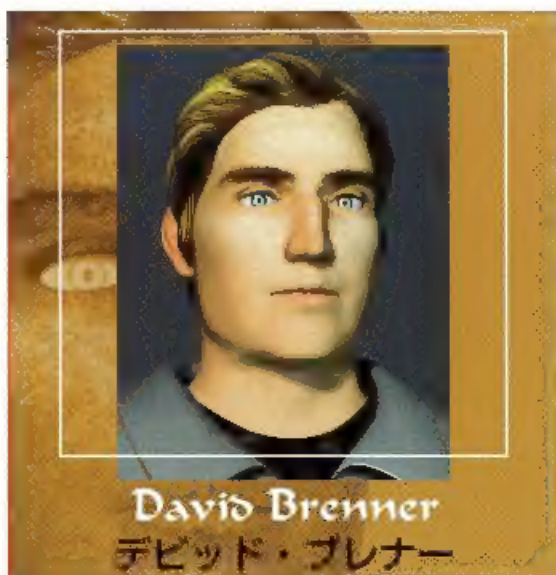
D2 CAST

『Dの食卓2』の主要登場人物

『D2』のストーリーを彩る様々なキャラクターたち。いずれもゲーム中で重要な役割を演ずることになる。このうちの誰が主人公ローラの敵で、誰が味方なのか？ 事態が進展するにつれ、混迷を極めてくるのだ。



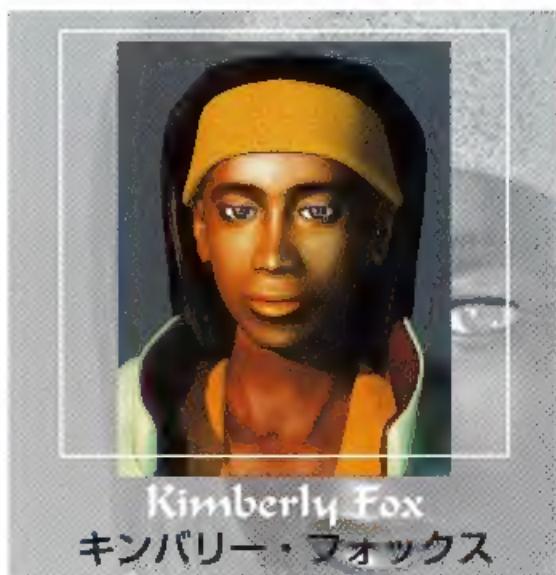
飛行機墜落事故の生き残りであり、本編の主人公。事故から8日が経過したところでキンバリーに助けられる。だが、目覚めたときにはすべての記憶を失っていた。どうやら不思議な力が彼女を守っているようだが……。



FBI捜査官。飛行機事故でローラを最初に救出した青年。しかし、ローラがジェニーと共にキンバリーに救われたときには、すでに彼の姿はなかった。いったい彼はどこへ行ってしまったのか。ローラは自分の記憶をたどり、彼の行方を探す。



飛行機事故の生き残りのひとり。ローラと共に事故から8日間を過ごす。ジェニーはクリスマスにカナダに住む祖父のもとへ遊びに行くつもりだった。この事故ですべてを失ってしまったのだが、その幼きゆえにまだすべてを把握していない。



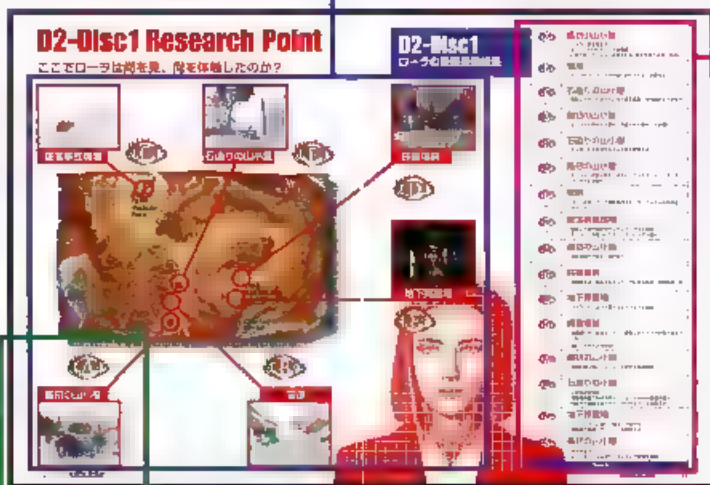
NYのアンダーグラウンドシーンで詩人として活動。飛行機事故に遭遇。雪山の中で倒れていたローラとジェニーを救う。ときに激しく、ときに寂しそうな彼女の不安定な言動は、あるトラウマ（精神的外傷）に起因しているようだが……。

D2読本の見方

この本は、実際の「Dの食卓2（以下D2）」のプレイ手順に沿って様々なチェックポイントをピックアップ、その解説を加えています。チェックポイントは、「D2」の単純な攻略法ではなく、より深く「D2」を楽しむために必要と思われる制作の裏側や、その周辺の情報を軸にピックアップしています。いわば、「D2」の副読本。より感動を、より衝撃を、より楽しさを。プレイを通じて得るための、「D2」サブテキストなのです。

D2-Disc1～Disc4までのステージマップを、各章の冒頭に掲載しています。このマップ上には、プレイ中に様々なイベントが展開される場所を、A、B、C、D、E、F……というアルファベットで表示。この各場所ごとに、以降本文で解説しているいくつかのチェックポイントが設定されています。

ここでは、各Discのスタートからクリアまでの、ローラの最速進行手順をガイドしてあります。また進行のガイドラインとして、イベントが展開される場所のアルファベット番号も併記してあります。



イベントが展開される場所の画面写真が掲載されています。

Discの番号と、イベントが展開される場所の名称とアルファベット番号が掲載されています。



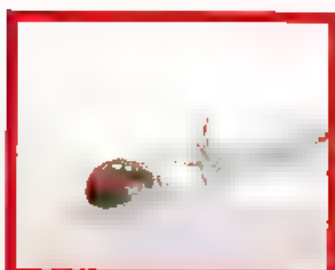
ここで紹介する、イベントが展開される場所へ至るまでのストーリーが掲載されています。

各チェックポイントの道し番号と解説が掲載されています。



D2-Disc1 Research Point

ここでローラは何を見、何を体験したのか？



墜落事故現場



石造りの山小屋

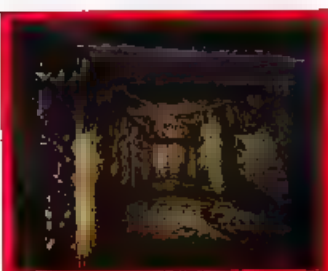


D2-Disc1

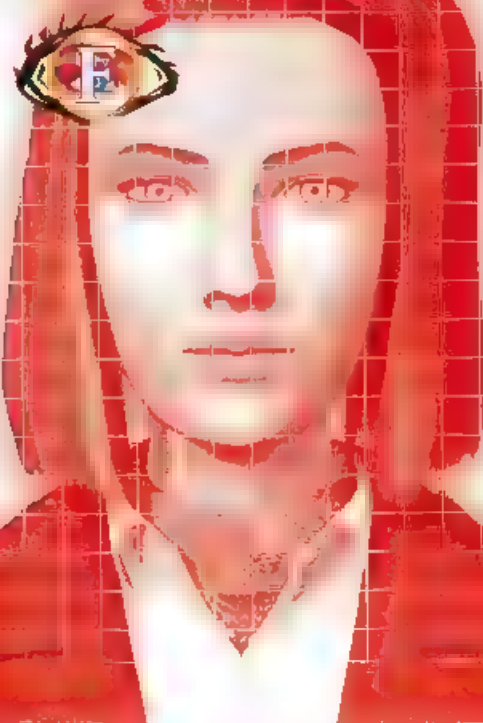
ローラの最短探索経路



採掘場前



地下採掘場



	最初の山小屋 ・ローラ、目を覚ます ・ラリー (テロリスト) との遭遇 ・いなくなったジェニーを捜すため、あたりをうかがいに外へ
	雪原 ・キンバリーにライバルの扱いのレクチャーを受ける
	石造りの山小屋 ・雪原にポツリと立っている小屋を発見、中の様子うかがう
	最初の山小屋 ・キンバリーのもとへ戻り、石造りの小屋のことを聞く
	石造りの山小屋 ・立ち戻った小屋の中をあらためて探索する
	最初の山小屋 ・キンバリーの圖に曲をつけたという【カウンティング・ザ・ローゼス】を聴く
	雪原 ・ローラが乗っていた飛行機のスチュワーデスからのSOSをキャッチ
	墜落事故現場 ・墜落した飛行機の中でスチュワーデスと対面 ・キンバリーが見つけたスノーモービルで小屋へ
	最初の山小屋 ・休息の暇のあと、再び外へ
	採掘場前 ・採掘場そばに停められたトラックに乗り込み、車内を調べる
	地下採掘場 ・パスワードによって開くエレベーターを発見
	採掘場前 ・採掘場の外に出ると、そこに暴走したトラックが突っ込んでくる ・おじいちゃんとの出会い
	最初の山小屋 ・重傷を取り戻し、ジェニーを捜すため再び外へ
	石造りの小屋 ・小屋の中を探索 ・採掘場の奥で助けを呼ぶ、ジェニーからの連絡を聞く ・偽者かと会話するクリフ (テロリスト) を目撃する
	地下採掘場 ・エレベーターに乗り、地下へと降りる ・採掘場の奥深くでジェニーを発見する
	最初の山小屋 ・目を覚ます ・スノーモービルに乗り、3人でこの地域を脱出

Disc2へ

D2-Disc1



最初の山小屋



STORY ローラの足跡

目覚めたのは山小屋だった。硬いベッド、丸太で組まれた壁。ここがどこで、今がいつなのか、ローラはまったく思い出せない。暖炉のそばにひとりの女性がいた。彼女の名はキンバリー。あの墜落事故の生き残りのひとり。事故から今日で10日目、2日前に雪原に倒れていたローラを救ったのだという。

突如、ひとりの男が山小屋のドアを打ち破る。飛行機で目にしたテロリストだ。次の瞬間、悲鳴と共に、テロリストの拳から植物の花らしきものが“咲いた”。その植物は、すばやく触手を伸ばすと、キンバリーの口に触手の先端をねじ込む。恐怖と苦痛に震えるキンバリー。

銃声が鳴り響いた。入り口にひとりの男がライフルを構え立っている。植物に支配されたテロリストはキンバリーを握りほどき逃げ去っていった。男はパーカーと名乗ると、優しく手を差し伸べる。だが、キンバリーはその手を払うと銃を向けた。

「おい、待てよ、おれはまだ咲いちゃいないぜ」

パーカーは外の世界で起こっている異変について語り始める。雪原のあちこちで人間の体からモンスターが“咲いている”のだ、と。

「あいつらが人間なのかどうかを判断するのはたったひとつ、血の色、それだけだ。やつらの血は緑色の血なんだ。しかし、血の色を確かめるには撃つしかない」

だが、その話を聞いてもキンバリーはパーカーに向けた銃口を、頑なに下げようとはしなかった。

「生きのびろ。死ぬなよ」

彼はそう言い渡し、山小屋を去るしかなかった。

Check
Point

01

おれはまだ咲いちゃいないぜ！ モンスターが“咲く”ということ

テロリスト=植物によってモンスター化した人間との遭遇。これが、ローラが闘うべき敵だ。が、そのほとんどは謎に包まれている。この段階で明かされたキーワードから、その正体に迫る。

「敵は植物化した人間である。それはかつて人間であった存在。だが今は植物に支配されている。そこからひとつのドラマが生まれる。ポイントは、戦うべき相手が否か、本当に引き金を引いても良いのか、ローラ=プレイヤーの葛藤だ」

(『D2-World's Premiumshow』パンフレット・飯野賢治コメントより)

テロリスト以降、様々なモンスターが行く手を阻む。だが、それは単純に撃って倒して経験値を稼ぐための標的じゃない。その設定にはいろんなアイデアやメッセージが込められているのだ。

パーカーのセリフ「おれはまだ咲いちゃいないぜ」は、ローラがこれから次々と遭遇する、そんなひとくせもふたくせもあるモンスターに対する伏線だ。そして、今は“咲いて”いないパーカーが、次に会うときには“咲く”かもしれないという暗示も込められている。

なぜ植物なのか？

テロリストは、“咲いた”後、その触手をキンバリーの口へと挿入する。花は植物にとっての生殖器官。そう考えると、かなり意味深なシーンだ。

植物は動物と共存し環境の調和を保っている。が、このバランスが森林破壊等によって、大きく崩れ始めている。例えば80年～89年のデータによると、年間二酸化炭素排出量は平均71億トン、それに対し森林や海の吸収量は38億トンだ。

モンスター化した人間の血の色は緑。これは、葉緑素により形成されているせいと考えられる。一方、本来の人間の血液は赤。これはヘモグロビンを持つ赤血球による。ヘモグロビンは酸素を動物の体内に運び、葉緑素は二酸化炭素を分解しエネルギーに変える。『D2』のモンスターは、植物の血(葉緑素)を持った人間ということ。それは、実は自然界における酸素と二酸化炭素のバランスを保つための、植物と人間の新しい共生の可能性なのかもしれない。



証言

D2のすべてはファーストシーンで決まった！

「D2」をフリームキャストで開発するにあたって、初めて作った「リアルタイムムービー」が、このシーンだった。完成した「D2」のこのシーンを観て、飯野賢治はこう語った。

「このシーンは、さらさら始めハードルをすごく高めに設定していた。当時のフリームキャストでできないくらいに挑戦しているんだ。このシーンを作るとき、いろんな技術をワーブが作ったり、セガに作ってもらったりした。たと

えば暖炉から飛び散る火の粉やモンスターの触手の多関節、テロリストの顔がコロコロと変形する効果。いわゆるモーフィング、シェイプ、モーションブレイク、フィジック、パーティクルというエフェクトだね。「D2」の本編で使っている技術は、ほとんどこのファーストシーンで作った。このシーンで、すべてが決まったよ」

わずか10数分のシーンに込められた新技術の数々。そこに「D2」の技術のエッセンスが詰まられているのだ。



闘いの舞台は極北の永久凍土の地 カナダ・ノースウエスト準州

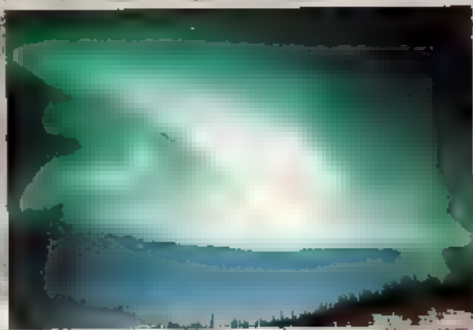
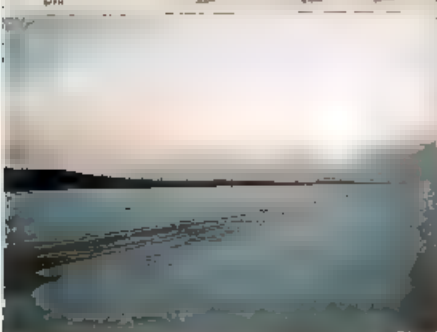
ローラが目覚めたのは、カナダ・ノースウエスト準州はずれの山小屋。ワープの面々は、かつて「D2」の取材のためこの地を訪れた。その鮮烈な印象をゲームで表現。画面から氷点下50度の寒気があふれる。

肌を切り裂くように冷たい風、真っ白な雪に覆われた土地。「D2」の舞台となるカナダのノースウエスト準州は、永久凍土に覆われた土地だ。平均気温は氷点下23度。冬ともなると気温は氷点下50度にも達し、湖の表面に張り詰めたブ厚い氷は車が走っても壊れないという。土地のあちこちには、スプルースやジャックパインといった寒冷地特有の針葉樹とポプラや白樺などの落葉樹からなる原生林が広がっており、その森の奥深くにカリブーやムース、ライチョウ、ノウサギといった野生動物たちが生息している。

「この地へやってきたら、まずウィロー（柳）の葉を噛みなさい。そうして、森に、動物に、それらをとりにまく大自然に挨拶をするんだ。そうすれば創造主が必ずおまえに幸運をもたらしてくれるだろう」

ノースウエスト準州の州都、イエローナイフに住む先住民が語る伝説に、そんな一節がある。じっとしていれば体温が奪われ死んでしまう寒さへの恐れ、その中でもふつつつと生命の炎を燃やし生きている動物たちへの敬意、そして神や創造主の存在をごく身近に感じることのできる場所——それが、この極北の地なのだ。

なお、ノースウエスト準州はオーロラの世界的な名所でもある。オーロラはローマ神話に登場する曉の女神に由来する、極地特有の発光現象。見るものの心を奪う天空の大スペクタクルだ。ぼんやりとした白いもやが、だんだんとライトグリーンの色に染まり空に舞い始める、その優美さ、その幻想的な世界。人間の想像力などとうていおおよばない深遠な光がそこにある。かつて、先住民たちはこの光を、神からのサインであるとして畏敬の念を持って迎えていた。現代人が失ってしまった、光への信仰。この極北の地は、それを再確認させてくれる。



16,17ページに掲載されている写真は、98年1月にタープが取材でカナダ・ノースウエスト準州を訪れた際のスナップです。



検証

ゲームで白を描くということ

タープが今回、グラフィック面で挑戦した課題が「白」を描くこと。大地に広がる雪、空から降ってくる雪、遠くに見える雪山。純白の雪の世界を、コンピュータグラフィックスで描こうとしたのだ。

「白を描くという課題は、タープにとって大勝負。たとえば雪山の景色の中、写真を撮るのはすごく難しい。陰影と遠近感がなくなって、何の写真かわからなくなってしまふ。そこで僕らは「02」を作るにあたって、ニュージーランド

の新地、カナダ・ノースウエスト準州イェローナイフの雪を「実験」に見てきて、その白を描こうと思ったんだ。白は精神的にトクッすると青の色でもあるし、0M11 Out, White Outをイメージさせる色でもある。また、同時に日はキャンパスの代わりになる色でもある。夕焼けの赤い色や青い空が雪に映えたり、影がきれいに見える。「02」において表現したかった時間の移り変わりを表現するのにもぴったりだった」（99年11月20日、飯野賢治談）


STORY ローラの足跡

バーカーは去った。山小屋 (Disc1 A) で向き合うローラとキンバリー。思い出したように、キンバリーはひとりの少女について話し始める。雪原に倒れたローラを見つけたとき、一緒にジェニーという少女もそこにいた。だが、ジェニーはローラよりも早く目覚め、キンバリーが目を離した隙に、山小屋から外へ出て行ってしまったのだという。

ローラは部屋にあったサブマシンガンを手にする。山小屋から踏み出す。どこまでも続く雪原 (Disc1 B)。その彼方にそびえる山々。目を凝らすと、そんな極北の地にも野生の動物が息づいているのがわかる。

キンバリーは、純白の光景に目を奪われているローラに、手にしたライフルで獲物をしとめることを薦める。

「残酷だと思う？ あたしもそう思っていたわ。だけどね、以前にノルウェー人のハンターと酒場で会ったことがあるの。彼がこんなこと言った。「野ウサギやネズミにも殺意はあるんだ」って。「絶対的な狩猟なんてものはこの世には存在しない」。そして、こうも言った。「命っていうのは緊張感でできているんだ」って。生きるためには常に緊張感を持たなければいけない。緊張感という薪をくべて、命の炎を燃やし続けなければいけない。肉を食べて力がつくのは、そこに殺意と緊張感があるから」だってさ

ローラは、スコープで獲物を捉え、そして引き金を引いた。獲物は真っ赤な血を流し、雪原に倒れる。過酷なサバイバルに向かって、ついにローラはその一歩を踏み出したのだ。


**殺意で生命力の炎を燃やせ！
——ハンティングの極意伝授**

プレイヤーが最初に実行すること、それがハンティングだ。生存のために温かな血の通う動物を撃ち抜く。それは「D2」世界へと足を踏み込むための踏石。そして、ゴールを目指すだけではないもうひとつの喜びが、ここにある。

Step 1 ハンティングの基本

的である動物が動き回るうえに、スコープが小刻みに揺れ、なかなか狙うのが難しいハンティング。このコツを伝授しよう。まず、理想のハンティングポイントは高いところから低いところを狙える場所。そういった場所なら障害物の影響を受けにくく動物を発見しやすいのだ。動物を目視で見つけたら、ローラの向きをしっかりと動物の方向に向けること。そうすればライフルを構えたときにすぐにスコープの中に動物を捉えられる。カリブーやムースのような動きの速い動物はズームをせずに偏差射撃（先を撃んで、早めにトリガーを弾くこと）で狙うとうまく仕留められるだろう。

Step 2 ランキングと剥製

ステータスのハンティング結果を見ると、それぞれの動物のヒット数、獲物の最大重量、称号が表示されている。たとえば、称号はどの動物を何匹撃ったかによって細かく変動する。また、それぞれの動物を10匹以上撃つと、画面に剥製が表示される。

D2における回復

ハンティングで仕留めた獲物は真っ赤な血を流し、大地に倒れる。どんなに残酷でも他の動物の命を喰らわなくては、人は生きられない。ローラが生きのびるために、奪わなくてはならなかった動物たちの命に敬意を込めつつ、「D2」で体力を回復する方法を紹介。

- ・ミート (肉) ひとつにつき→30ポイント回復
- ・ファーストエイド (緑) →20ポイント回復
- ・ファーストエイド (黄) →50ポイント回復
- ・ファーストエイド (赤) →100ポイント回復
- ・レベルアップ →全体力回復
- ・ベットで眠る →全体力回復

(他にもイベントにより回復することがある)

雪山に生息する動物たち

Caribou カリブー

トナカイ。動きがすばい、減少に悩まされることが多いが、マリン・レイクそば (Disc2) あたりが出現スポットのようだが、1羽につきミートを3個入手できる。



Hare

ウサギ。大抵、2羽のペアで出現する。動きのすばい、減少に悩まされることが多いが、マリン・レイクそば (Disc2) あたりが出現スポットのようだが、1羽につきミートを2個入手できる。



Moose ムース

山鹿。カリブーと同じく減少に見ることができないが、探掘場のそば (Disc1)、マリン・レイクのそば (Disc2) で見かけられることがある。1頭につきミートを4個入手できる。



White Heron ライチョウ

ライチョウ。霧むらや木の根元に潜んでいる。生息地近くでは雪をよませば鳴き声が聞こえるので、慎重に草むらを探してみよう。1羽につきミートを1個入手できる。



解説

ハンティング完全制覇までの道のり！

ハンティングの頭数は、1種類の動物につき100匹までカウントされる。そこで最大狩猟数の全種類100匹に挑戦してみた。かかった時間は12時間あまり。ワーブの社内ではなんと10時間台で成功したという例もあるようだ。12時間やり通してわかった最大のタイム短縮ポイントは、カリブーとムースを撃ちもらさないこと。動物が数多く出現する場所を見つけて、ゆっくりと動きを止めずに歩き続けると、数多く出現するようだ。Disc1なら石造りの山小屋から地下探掘場までの間、Disc2はマリン・レイク周辺、Disc3は音楽家の家とマーサの家の間の急な坂がポイントとなる。なお、この場所ではD2読本編集部では、1時間以内にヘアを88匹撃つことに成功した。このペースを最後まで維持できれば、もっとタイムの短縮ができそうだ。1度エンディングまでクリアした後でも、チャレンジしてみよう。

HUNTING RESULTS		GOD OF HUNTER	
	3		YOU SHOT 100 MAX WEIGHT 197 kg
	3		YOU SHOT 100 MAX WEIGHT 1185 kg
	3		YOU SHOT 100 MAX WEIGHT 275.1 g
	3		YOU SHOT 100 MAX WEIGHT 132.7 g

D2-Disc1



雪原

D2-Disc1 B



Check
Point

FILE

ローラの赤いハイヒール論争 ゲームのリアリティとは何か？

ローラは、ゲーム展開上ここで初めて極寒の地へと足を踏み出す。それも赤いハイヒールにスーツという姿で。そんな日常的スタイルでローラは生存できるのか？ そんな疑問の声がネットワーク上や一部のマスコミの目で巻き起こった。これに対する、当時の飯野賢治の見解を掲載しよう。

98年5月27日、東京有楽町の国際フォーラムにて「D2 World's Premiumshow~Dの食卓2制作発表会~」が開催され、初めて「D2」が一般に公開された。そのとき、プロジェクターに映し出されたローラを目にした何人かの観客といくつかのマスコミが、疑問を投げかけた。

「ローラは、なぜ極寒の世界でハイヒール、スーツ姿なのだろう？ 凍えてしまうのではないか」「リアルワールドの再現を標榜するには、キャラクターにリアリティがないではないか」

それらの疑問や意見に対し、飯野賢治は直接的には反論しなかった。だが、この件に関する議論があちこちで繰り広げられたのは確か。もちろん、この議論に答えはない。結論を出すのは、実際に「D2」をプレイした（する）ユーザーである、あなただ。

飯野賢治の意見

「雪山でローラがハイヒールを履いている。そこにリアリティはあるのか？ そう疑問が浮かんだ人にとっては、リアリティはないと思います。僕が言っているリアルワールドとは、空間の広がりや、そこから生まれる刺激や感動、冒険心のことを指しているんです。だから、僕は絵として、あれでいいと思っている。ロバート・ロドリゲス（映画監督）がギターの中からマシンガン撃つ（「エル・マリアッチ」）のと同じ。むしろ、あそこまで行きたいと思っている。ギターの中にマシンガンをしまえるのか、ギターが鳴らなくなるじゃないかとか、そういうことじゃない。真っ白な雪山に囲まれた中、ローラがサブマシンガンを持って、真っ赤なスーツを着て立っている。それがカッコイイ。そういうことだと思うんです」

（98年5月、飯野賢治談）

D2-Disc1



雪原



写真例①



写真例②



きんチューカ、ぼんチューカ

写真例③

Choco
Pain



プロカメラマンが指導する D2 Best Shot 撮影テクニック

ゲーム開始時から使えるアイテム「カメラ」。これは「D2」をより深く味わうためのツールでもある。ここではその楽しみかたのコツを、プロカメラマンの立場からレクチャーしてもらおう。

写真を撮ることは「探す」楽しみである。プレイを先に進めることだけを優先しないで、「D2」本編から目を離し、周りを見回してみる。と、そこには表情豊かな風景が描かれていることに気づく。

木々、看板、小屋、空……。『D2』に込められた自然や風景の美しさは、必ずいろいろな地点で、プレイヤーの目に留まることだろう。こんな風景から受けた感動・発見を記録に残しておけるのがカメラモードなのだ。

まず、自分から発見・感動を探してみよう。そして撮りたいと思うものが見つかったら、その周囲を歩いてみる。撮りたい対象をいろいろな角度から眺めてみて、一番おもしろいアングルを探し出す。

次は実際にカメラを覗いて、写真の構図を考える。白い雪景色の多い『D2』の世界で、構図のポイントになるのは奥行き感。風景の奥に向かってリズム良くモチーフを配置すると写真に奥行きが出てくる。

例えば、写真例①と②はそれぞれ同じ建物を撮った写真だ。例①が小屋というモチーフばかりが強調され、背景とのバランスが崩れているのに対し、例②は手前から奥に向かって順序よく対象物があり、小屋と背景の配置バランスも良い。両者の違いは奥行き感。同じモチーフでも、こんなにも違う表情を見せるのだ。

さらに『D2』の世界では「時間」も重要な要素。昼には白い光が、夕方には夕日が、夜には闇が世界を包む。色とりどりの照明が得られる、その時間だけの表情を探すのもおもしろい。

ちなみに、撮った写真には自由にコメントがつけられる。自分なりの言葉をそえて「写真で一言」で楽しむのも一興だ（写真例③）。

<技術指導：カメラマン 中野正之>



プロフィール

中島正之

58年生まれ。アート・ケーンの影響でカメラを始める。82年渡米し、NYでS・クラインのアシスタントを経て、88年帰国後フリーに。映画人、ミュージシャンの撮影をライフワークとしている。年に百本単位の映画を見るほどの大の映画好きでもある。

『D2』を撮る

映画フリークの僕の目に、映像としての「D2」が飛び込んできた。ゲームをプレイしたとき、その圧倒的な映像に引き込まれ、物語の主人公となり得た自分がいた。

ここ数年、派手なアクションムービー、特に最近のハリウッド映画は、あえて遠慮している。スクリーンに向かって鑑賞している時間だけ楽しませてくれる、純正な娯楽物。ハリウッド映画というよりもアメリカ映画全体にみられる傾向、ひとつの悪者を国民の団結によりやっつけ、ハッピーエンドを迎える単純な表現は、観終わってから何を観たのか思い出せないこともしばしばだ。

そんな中であって、映画に強いメッセージがインプットされている作品は、スクリーンを離れた後まで、じわじわと身体にまとわりついてくる。こんなテイストが、「D2」にははっきりと潜んでいる。

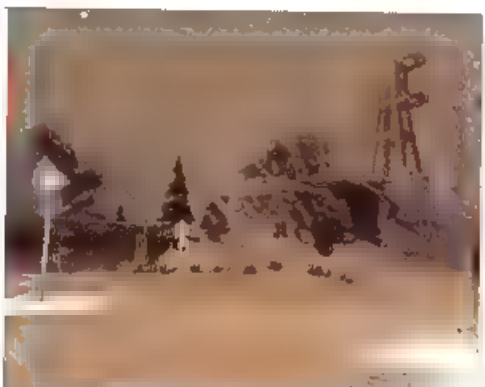
映画フリークな僕のお薦めは、ゲーリー・オールドマンばりのドラッグを喫るシーンや、「パルプフィクション」の1シーンを彷彿とさせる場面。そして、60年代のドラッグ文化を代表するドアーズの曲からネーミングされた映画「ストレンジ・デイズ」似のエンディングが、特に気に入っている。

無口なローラを包む、キンバリーとパーカー、そしてデビッドの愛。どんな時代にあっても、愛は消えることがない。そんな普遍的なテーマは、こんなドライなご時世には、特に必要なもの。ゲーマー以上に、映画が好きなら「D2」を観てほしい。

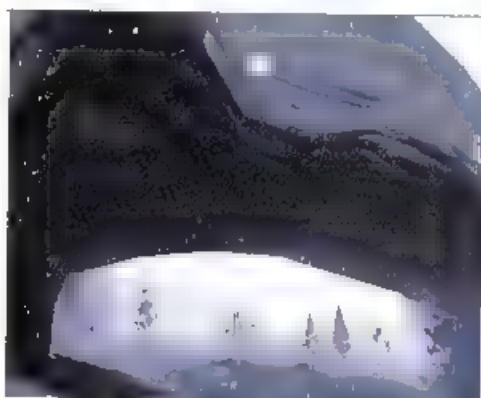
右の9枚の写真は、僕がそんなことを思いながら撮影した「D2」の風景です。



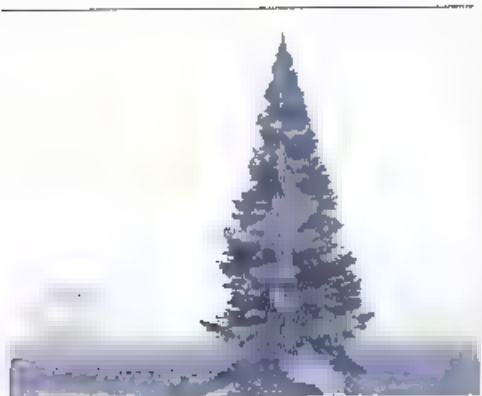
カタストロフィーの強調として、アンバランスな構図にした。右下に向かって崩れていくような恐怖感がある。



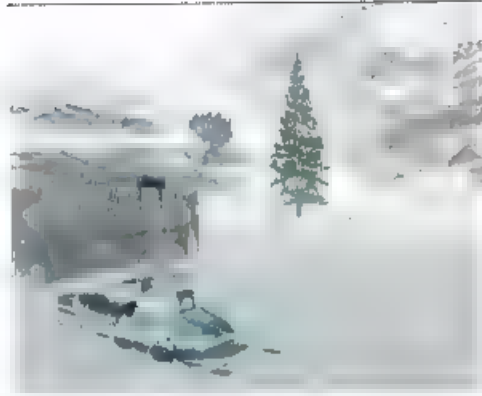
不安感を生み出す静けさの表現。「夜の静寂」を演出するために街灯を入れた。光の演出がポイント。



大きさの表現。カメラのワイド感を強調した。



ズームにより風景の一部を切り取る構図。木の力強さを表現した。



対象物を手前に置き、大きく撮ることでマシンをアピール出来る表現。



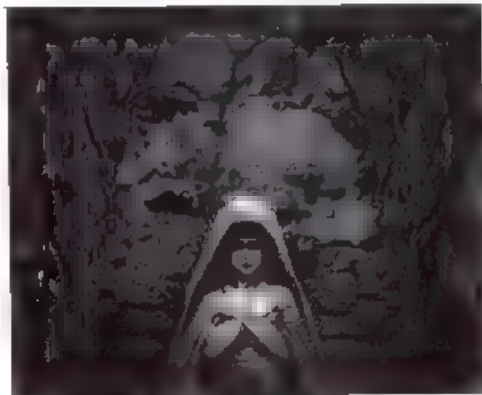
奥行き感の表現。手前の扉からのフレーミングにより、よりいっそうの奥行き感を表現。



同じ形をテンポよく並べることで、手前から奥へ流れるようなリズム感を表現。



レンズのワイド域を使って、被写体にギリギリまで近づき、躍動感を表現。



ズームを最大限にいかし、クローズアップした表現。シンプルにまとめることで力強さを出す。



出現モンスターデータ

タイプ	出現 タイプ	HP	経験値
ヒューマン系1-タイプA	1	160	2
ヒューマン系1-タイプB	1	180	3
ヒューマン系1-タイプC	4	500	40
ヒューマン系2-タイプA	1	200	4
ヒューマン系2-タイプB	2	350	11
ヒューマン系2-タイプC	4	500	55
ヒューマン系3-タイプA	3	450	20
ヒューマン系3-タイプB	3	550	35
ヒューマン系3-タイプC	4	600	70
マイナー系-タイプA	1	220	6
マイナー系-タイプB	2	250	■
マイナー系-タイプC	4	500	50
フォーフット系1-タイプA	1	180	15
フォーフット系1-タイプB	2	240	20
フォーフット系1-タイプC	3	300	60
フォーフット系2-タイプA	2	350	10
フォーフット系2-タイプB	3	450	40
フォーフット系2-タイプC	4	650	60
ワンアイド系-タイプA	1	120	3
ワンアイド系-タイプB	2	180	8
ワンアイド系-タイプC	3	300	24
バード系-タイプA	2	150	24
バード系-タイプB	3	250	30
バード系-タイプC	4	350	45

ローラがレベルアップするために必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値	レベル	経験値
1	0	11	625	21	5608
2	7	12	780	22	6760
3	30	13	966	23	8142
4	66	14	1189	24	9800
■	109	15	1457	25	11790
6	161	16	1778	26	14178
7	223	17	2164	27	17044
8	298	18	2627	28	20483
■	388	19	3848	29	24610
10	496	20	4648	30	99999

殺られる前に、殺る。迫りくるモンスターをガンで撃ち抜く。それが「D2」のバトル。その華麗なる殺しの美学を追求してみよう。飛び散るのはモンスターの緑の血か、それとも自らの赤い血か？

戦闘のための基礎知識

「D2」に登場するすべてのモンスターは弱点を持っている。その弱点をうまく狙うことができると2倍～3倍のダメージを与えることができるのだ。一方、ローラの武器の破壊力と狙いの正確さは、スキルポイントによって決定されている。スキルポイントはレベルアップごとに上昇するが、その増える量はそれまでの戦闘の成績によって増減する。いかに無駄弾を少なく、短時間で戦闘を終了させるか。それが「D2」のバトルなのだ。

ノーダメージ&最短時間で華麗なるバトル

- ①モンスターにエンカウントしたらまず一番近い敵から狙う。戦闘開始時は、最後に現れた敵の方向を向いているので注意。
- ②すぐにトリガーを弾かず、まず弱点をサーチ。弱点はカーソルが赤く光るので、そこを狙う。
- ③弱点めがけて弾を連続で打ち込む。多少弱点からはずれていても撃ち続けて、弾数で勝負。
- ④リロード(弾丸再充填)は、コンピュータまかせにしない。隙を見つけては自分でする(Yボタン)。以上がサブマシンガンを使った戦闘の基本。

グレネードやショットガンを使えば、基本的にはほとんどのモンスターを一撃で倒すことができる。だから、強力なモンスターが出てきたときや、厄介な組み合わせ(フォーフット系2×2など)のときに使いたい。熟練プレイヤーは、ショットガンやグレネードを基本の装備にしている。強い敵が出たときはいきなりこれらの武器を使って瞬殺。弱い敵に会ったときはサブマシンガンに切り替えるという、一切無駄のないプレイを見せてくれる。「D2」の戦闘は無駄な動きを省略することで、どこまでも洗練されたプレイを生み出すことができるのだ。

D2 MONSTER

INTRODUCTION

『D2』のモンスターは大きくわけ3種類いる。その生態と攻撃方法を知ること、バトルの難度は大きく変わる。相手の弱点はどこか、どんな動きをするのか。敵を知り、己を知れば、百戦危うからず。

フォーフォット系

もっさり動きの遅いモンスター。単独で出現することが多い。体力は少ないが、すばやく動いてなかなか弾が命中しない。弱点は中央の目と目。無わずに乱れ撃ちで倒す。

マイナー系

モンスター化した悪魔。ハンマーを振り回して攻撃してくる。弱点は肩についている目玉。動き出しが遅いので狙いやすい。崩壊後のスピードが速い。

ヒューマン系

ムギのように食せしむ攻撃で、離れたところから攻撃してくるモンスター。弱点は巨大な右眼についている目玉。弱点の威嚇が大きいので、比較的狙いやすい。

ヒューマン系

細長いモンスター。動きは遅いがこいつの皮層がヒットすると、ローラの視界が歪れるので注意。左側の牙に守られた目が弱点。強いので撃破したときは注意が必要だ。

ワンアイト系

酒の中に潜る、特異な液体モンスター。弱点は頭頂にある目。弱点を撃つと、酒の中に潜りかけている。引きずり出せる。弱点が出るときは派手しないように注意。

フォーフォット系

口のようなモンスター。動きは遅いが攻撃力は凄まじい。弱点は口の中にある目。やはりと頑丈なので、マシンガンなら大量の弾を撃ち込む必要がある。

ヒューマン系

片手が巨大な口になっている人間タイプのモンスター。サイドステップ、押し込みが得意。弱点は両目。両目を狙って倒す。

バード系

まるで悪魔が鳥のようなモンスター。遠距離からローラに弾を打ちかけてくる。動きがすばやいため、画面を自在に飛び回るため狙いにくい。



STORY ローラの足跡

最初の山小屋 (Disc1 A) を背に、ゆるやかな坂を進む。次々と種を現すモンスター。サブマシンガンで撃ち抜くたびに、雪が緑の血で染まる。やがて、ローラは山の中間に石造りの山小屋 (Disc1 E) を見つける。その扉の前には、誰かが雪を踏みしめた跡。ローラは扉を開ける。人気のない部屋。机の上には、無線式の電話と写真立てがあった。

その写真の中で微笑んでいるのは、ひとりの老人と、飛行機で知り会った少女ジェニー。どうやら、この小屋の主はジェニーに関係する人物のようだ。

石造りの山小屋でラジオカセットを手に入れたと、ローラは最初の山小屋に戻った。キンバリーは、ローラが持ち帰ったものに目をとめ、少しがっかりした表情をする。彼女もかつてこのラジオカセットを見つけ、スイッチを入れたが何の電波も受信できなかったらしい。そして、キンバリーは1本のカセットテープを取り出し、ラジオカセットにかける。流れてきたのは、1曲のボサノヴァナンバー。

「こう見えても、私……かっこつけて言ってみれば、詩人なの。この曲は偶然、あたしの詩を歌にした人が曲をつけて歌ってくれたの。この曲を聞いた人から手紙をもらったこともあったわ。詩は……書いてると、そこに宇宙みたいなものが生まれる気がするの。私のよりどころのようなものね」

キンバリーは曲を聴きながら、自分の人生を振り返り始める。が、ふいにテープは止まってしまふ。ラジオカセットがテープを巻き込んでしまったようだ。キンバリーとローラは、沈黙するラジオカセットを見つめ、ただ悲しげに微笑むしかなかった。

キンバリーがローラに聴かせるボサノヴァ『Counting the Roses』は、『D2』のBGM中で唯一、飯野賢治作ではないナンバー。静かに流れるメロディと詩。ここに込められた意味を探る。

『Counting the Roses』の詩を書き、そして『D2』における重要なキャストでもあるキンバリーの出身地はニューヨーク (以下NY) と設定されている。NYにはブロードウェイやMOMA (近代美術館)、メトロポリタン美術館といったアメリカンアートを代表する施設がひしめいている。そしてアンディ・ウォーホル、キース・ヘリングといった数多くのアーティストをストリートから生み出し、ラップやヒップホップといった新しい音楽ジャンルを生み出したのもこの街だ。

このアートの街で、80年代前半からビートニクスに影響を受けた人々を中心に盛り上がっているのが、ポエトリーリーディング (詩の朗読)。ドラッグカルチャーの旗手、アレン・ギンズバーグやウィリアム・S・バロウズが60年代に行っていたように、カフェやバーに人を集め、ライブ形式で詩を読んでいく。ときにはラップのようにリズムカルに、ときにアジテーションのように激しく。観客と共に盛り上がりながら……。■そらくキンバリーも、こんなライブに参加しているポエトリーリーダーのひとりだったのだろう。

アート・リンゼイに関して

キンバリーの詩に曲をつけているのは、NYを活動の拠点とする実在のミュージシャン、アート・リンゼイ。彼はボサノヴァをルーツとした音楽を中心に、これまでに6枚のソロアルバムを発表している。

飯野賢治が『D2』のシナリオを執筆中、このキンバリーのシーンに至ったとき、心に浮かんだのがアート・リンゼイのメロディだった。そのとき飯野には、アート・リンゼイがキンバリー作の詩に曲をつけ、歌っている姿が見えたのだ。

次ページコラムで触れているように、飯野はNYのアート・リンゼイを訪ねた。こうして『D2』前半の名シーンが生まれたのだ。

D2-Disc1



墜落事故現場



STORY ローラの足跡

最初の山小屋 (Disc1 A) から外へ。すると、鳴らないはずのラジオカセットが突如何かの電波を受信した。救助隊なのか、それとも……。ローラは耳をそばだてた。

聞こえてきたのは女性の声。

「……こちらはPraw Air883便、863便より緊急連絡です。カナダのイエローナイフ北部の山で墜落しました。誰か、この連絡が聞こえていたら応答をお願いします。こちらはPraw Air863、私はスチュワーデスのキャ……」

救難信号だ。しかも、ローラとキンバリーが乗り合わせ、そして墜落事故に遭遇したあの飛行機のスチュワーデスからの。あれから10日間、スチュワーデスは生き残っていたのだろうか？

ローラは飛行機の墜落事故現場 (Disc1 C) へと向かう。雪山を越え、ローラの目前に墜落した飛行機の無残な姿が浮かび上がる。まっぶたつに裂けた機体が隕石に貫かれ、そして雪原に激突したときの、その衝撃の大きさを物語っている。

救難信号を発したスチュワーデスの姿を求め、機内へと歩を進めるローラ。投げ出されたシート、垂れ下がる救命具、覆び散った血痕。そしていくつかの遺体……。

そのひとつが、むくりと起きあがり、ローラの方を向いた。全身から緑色の血を噴き出しながら、歩み寄るスチュワーデス。彼女が、機内の無線から救難信号を発信したのだ。次なる生贄をこの地におびき寄せるために。

そして、スチュワーデスは“咲いた”。

Check Point

099

顔面崩壊のスチュワーデスの登場 キャサリン・ハウのProfile

機中でローラを待ち受けていたスチュワーデス。彼女はすでに“咲いて”いた。これが「D2」に登場する、記念すべき最初のボスキャラクター。錯乱したつぶやき、顔面崩壊、そして触手！ 彼女の背景を検証する。

人間としてのキャサリン・ハウ

氏名：キャサリン・ハウ

性別：女

年齢：34歳

身長：164センチ

趣味：滞在先での買物、食事

1966年7月21日 カルフォルニア州に生まれる。エルアントロの航空宇宙施設に働く生物学者を父に持つ、2人姉妹の次女。幼い頃から自由に空を飛び回りたいという気持ちを抱き、大学を卒業後、父の紹介で航空会社に就職。客室乗務員 (スチュワーデス) として勤める。真面目な勤務態度から仕事仲間における信頼は厚く、乗客の評判も高い。34歳の若さでチーフ・スチュワーデスとなる。

モンスターとしてのキャサリン・ハウ

植物に寄生されて、モンスターとなったキャサリン。その眼窩から蝶が舞い出る。これは彼女の抑圧されていた願望が実体化したものの。蝶のように自由に飛び回りたい。それは幼い頃からの願望だった。だが、憧れのスチュワーデスの仕事に自由などなかったのだ。

そして、顔面がふたつに裂ける。これもまた、いつも作った微笑みをまともなねばならないスチュワーデスという職業の、ストレスからの解放を意味しているのだろうか。

触手でローラを絡めとり、熾烈な攻撃をしかけてくる■毛、蝶はふわふわと舞い、ときにはサブマシンガンの先に留まる。モンスター化によって抑圧から解放された人■の本性。それが想像を絶した攻撃パターンを生み出し、また同時にその弱点をも生み出しているのだ。

さあ、蝶を撃ちぬけ！

「お前様、火工夫ですか？」

「当然はなだいなさ。カタダの上空を。」

「レスポンスは固まる。真紅のハイヒールに乗って。」

「レスポンスは固まる。キャサリンの足元を。」

「レスポンスは固まる。真紅のハイヒールを。」

「レスポンスは固まる。」

「広末さん、は。」



検証

スチュワードスの足元に倒れているのは広末？

キャサリンの足元に倒れている。謎の女性悪役。彼女をサブマシンガンで撃つと、急に煙を吹き返し、いろいろなものを投げつけて反撃してくる。別に倒す必要もないし、撃つだけでも倒すことなどできない。ただのお騒がせキャラクターだ。

だが、この女性には秘密がある。実は、その正体は女優の広末涼子(?)なのだ。キャサリンのアイデアを打ち合わせしているとき、飯野賢治がふざけて「スチュワードスの足元

に広末涼子がいたらおもしろいよね」といっていた。すると、サブCGチームは、足元にいるキャラクターを広末涼子そっくりにデザインしてこまったというわけ。

「サブCGチームがパソコンの上に、広末涼子の写真集を置いてあるのを見つけたよ。しかも、このキャラクターが実際にそっくりなんだよねえ」

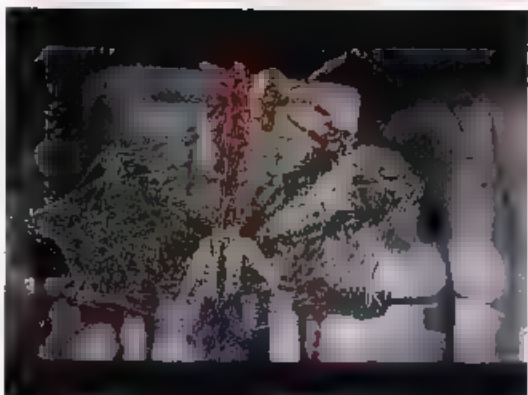
「飯野賢治の弁。さてさて真相はいかに。実際にプレイを見てよく見てみよう。」

D2-Disc1



墜落事故現場

D2-Disc1 C



Check Point



CRAZY EXPOOOOOOOO!!!!!!

『D2』のコンセプトは狂気博覧会

最初のボスキャラクター、キャサリン・ハウ。こいつは人間の魂を狂気に昇華し、騒いがかってくる。「D2」のすべてのキャラクターに通じるコンセプトを、飯野賢治の言葉から探った。

「ワーブのメンバーと最初のボス・スチュワーデスの打ち合わせをしていたとき、どんどんアイデアを出し合っているうちに、これってクレイジーだよなって思った。それが「D2」の開発テーマ“クレイジーエキスポ”の始まり。「D2」では、いろんな狂ったキャラクターが登場するんだ、まるで祭りのように(笑)。人間って誰もが、どこかを拡大すれば狂っている。みんな、見られたくないところがひとつはある。それをあえて拡大したい。スチュワーデスの狂い方は■くまで、そのひとつ。次々とクレイジーを展開していくつもり。「D2」でやりたかったことの4分の1はコレなんだよね」

『D』に込められた意味

さて、「Dの食卓2」のタイトルの頭文字“D”には、どんな意味が含まれているのだろうか。飯野賢治はさまざまな意味を込めて、このタイトルをつけたという。その意味とは、DNA(デオキシリボ核酸、人間の遺伝情報をつかさどる二重螺旋)、Drug(ドラッグ)、Dream(夢)、Dusk(夕方)、Dawn(明け方)、Destruction(破壊)……。そもそも前作の「Dの食卓」の“D”とはDracula(ドラキュラ)の頭文字だった。今回、ドラキュラという意味は含まれていないが、“D”の遺伝子を継ぐものとしての意味は含まれている。



解説

ジョン・カーペンターとのシンクロシティ

「僕はジョン・カーペンターと作風が近い、と思うんだよね。彼のインタビューを読むと、どうも彼と僕は同じこと言ってる■(笑)。読むとわかるよ。飯野っぼいこと喋ってるから」

飯野賢治は「D2」の上記インタビューの席上(99年6月)で、そう語った。ジョン・カーペンター■「遊星からの物体X」「ハロウィン」で知られるニューヨーク出身の映画監督。特に「■屋からの物体X」と「D2」は設定が雷に閉ざされた世界だったり、変形クリーチャーが出てきたりと、作品的

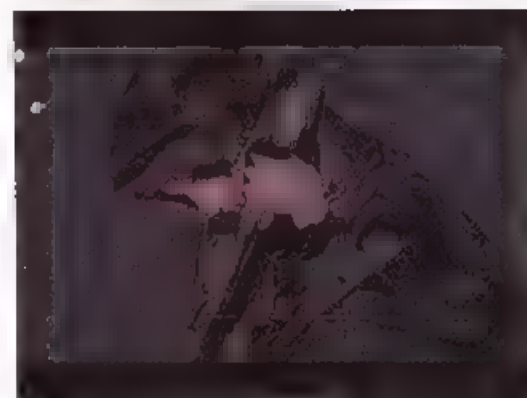
にもイメージが近い。

「モンスターはモンスターであってモンスターでなく、何かを象徴しているのです。人間の内側に潜むモンスターをスクリーンに象徴しているのです。モンスターは象徴であり、もっと深い意味を持つもののシャドウです。私は映画監督として、人間の心の暗い部分、影の部分に触れなくてはならない」(ジョン・カーペンターインタビュー「ホラーの逆襲」フィルムアート社刊より)

D2-Disc1



墜落事故現場



Check
Point

103

時間軸を超えるフラッシュバック 『D2』が試みるカオスの映像表現

ローラが意識を失うと同時に、まったく違う光景が映し出され、魔術師が登場する。これはローラの冒険と同時に進行している、魔術師の行動が描かれている。それが『D2』フラッシュバックシーンだ。

そもそもフラッシュバックとは、映像作品で場面の瞬間的な転換を繰り返す手法のこと。それまでの物語とまったく違うシーンをいきなり挿入することで、見る者に空間や時間的な広がりを与えることができるわけだ。

飯野賢治はかつて『Dの食卓』を作ったときに、フラッシュバック手法を多用し、ゲームの世界に広がりを生み出した。今回は時間軸や、感情の軸をさらに飛躍させることで、より大きなテーマを描こうとしているのだ。

飯野賢治、フラッシュバックを語る

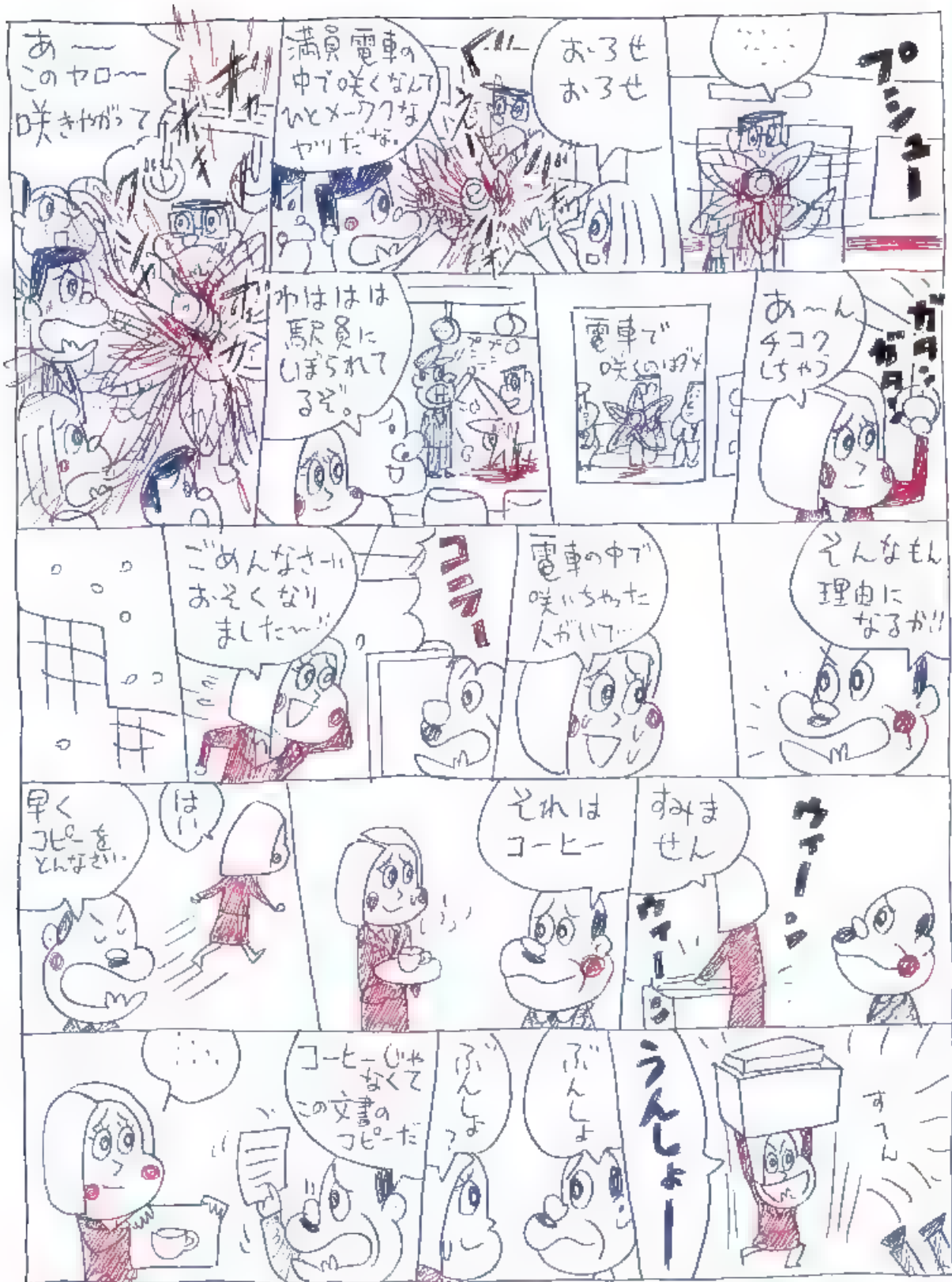
「ゲームは、プレイヤーの補完作業によってリアリティや感動を生み出してきました。たとえば最初の頃の『ドラゴンクエスト』。それはドットで描かれたマップの上を、ドットで描かれた主人公が歩くだけのゲームでした。けれどもプレイヤーは、その映像から豊かなイメージを頭の中で■らませて補完しつつ冒険を楽しんでいたわけです。

そして、今ではドットの隙間を埋めるほど細かく美しい映像を表現できるようになりました。だったら、かつてドットの隙間を■像力で埋めたように、プレイヤー自身が時間の隙間を埋めたり、空間の隙間を埋めたり、感情の隙間を埋めたりしながら楽しめるようなゲームができるだろう、と考えたのです。

そして『D2』では、目覚める前のローラが体験した近い過去、DNAの記憶にまで遡る遠大な過去、そして現在、それぞれ3種類の時間軸の出来事が、次々に展開されるようになっていきます。各時間軸のシーンが、フラッシュバックで繋がっていくわけです。プレイヤーには、そんな時間軸と■間軸の隙間を想像力で埋めながら、そこから広がるイマジネーションの中で、遠大なドラマを楽しんでもらえたらと思っています」

(89年8月、飯野賢治談)





あーこのヤロウ
吹きかがて

満員電車の
中で笑くな
いX-77な
ヤリだな。

おるせ
おるせ

ポニキ

わははは
馬鹿員に
いぼられて
るぞ。

電車中
笑いぼや

あーん
今コ?
しか?

ごめんなさーい
おそくなりましたー!!

電車の中
で笑いぼや
た人がいて

そんなもん
理由に
なるが!!

早く
コーヒーを
よほささい。

それは
コーヒー

おま
せん
コーヒー

...

ふんしよ
ふんしよ
うんしよー

ふんしよ
うんしよー



D2-Disc 1



採掘場前



STORY

ローラの足跡

墜落した飛行機の中 (Disc1 C)。ローラのサブマシンガンが弱点を撃ち抜く。緑の血しぶきを上げるスチュワーデス。とどめをさしたか、と思われたその瞬間、スチュワーデスの首が波打ち、その凶悪な顔面をもたげ、大蛇のようにローラの首筋に迫る。

窮地を救ったのは、スノーモービルで駆けつけたキンバリーだった。スチュワーデスの息の根を止め、キンバリーはローラにコンパクトを手渡す。ローラが母から託された大切なもの。掌のコンパクトを見つめるうち、ローラは意識を失う。遠ざかる意識の中で、男の声が聞こえてくる。それは、飛行機墜落のときにローラを助けてくれた青年、デビッドの声。

ローラはキンバリーの声で意識を取り戻し、山小屋 (Disc1 A) へ戻る。つかの間の休息をとった後スノーモービルのガソリンを探しに外へ出る。

北の山の麓にたどり着く (Disc1 D)。そこには1台のトレーラーと金の地下採掘場 (Disc1 F) があった。ローラはトレーラーの運転席に乗りこみ、あちこちを探る。すると、いきなりトレーラーが暴走。そのまま工場のフェンスを打ち破る。

ようやくトレーラーは停止し、ローラはフェンスを越えた。だが、採掘場の地下に降りるには暗号が必要だった。ローラが採掘場から出たそのとき、トレーラーが、今度はローラに向かって突進してくる。ローラは身をかわす。トレーラーは工場に激突。何かがフロントガラスを破り、外に転がり出る。

それは、ひとりの老人だった。彼はむくりと起きあがるや、いきなり股間から植物の触手を伸ばす。そう、その老人も“咲いて”いたのだ。

Check Point



手品を披露し襲いくる狂気の老人 ボブ・レインズのProfile

股間から伸びる怒張した触手を振り回す謎の老人。ふところから手品の鳩を撃り出しながら、ローラに襲いかかる。テレビゲーム史上、もっとも奇妙でもっとも刺激的なボスキャラ。コイツはいいんだ、誰なんだ！

人間としてのボブ・レインズ

氏名：ボブ・レインズ

性別：男

年齢：64歳

身長：不明

趣味：孫と電話で話すこと。手品。狩猟。

1935年4月1日、アメリカ・イリノイ州生まれ。16歳の時、両親と共にカナダに移住し、その後結婚。大学卒業後、自然科学を学び教授となる。ひとり娘が結婚のためアメリカに移住してしまっただ後は、単身カナダのノースウエスト準州に残り、自然科学を研究する。毎年クリスマスに孫娘ジェニーが遊びに来てくれるのが一番の楽しみ。今年はジェニーを喜ばせるために、ふところから鳩を取りだす手品を練習していたのだが。

モンスターとしてのボブ・レインズ

“咲いた”ボブ・レインズは、股間から巨大な触手を伸ばし、ローラに襲いかかる。愛すべき孫娘ジェニーと、狂ったイメージの中で電話による会話を繰り返しながら。ジェニーにとって毒の手品を披露しながら、それは、孤独な老人の唯一の慰み、楽しみであったわけだ。つまり、前回のスチュワーデス同様、実現することのできなかつた願いを、吐き出しながら攻撃してくる。

弱点はもうひとつのボブの解放された欲望、つまり開いた怒張の先端。植物の寄生は、老いた男にバイアグラ効果をももたらせた？ それとも、死んでしまった（とボブは思っている）孫娘に、禁じられた欲情を抱いていたとでもいうのか？

ちなみに、飯野賢治は「あれは尻尾が前に突き出しているのです」と言い張っているが……。彼の最期の姿は、鳩に腹をついばまれ、破裂してしまうというもの。自分で用意した手品に失敗して死んでしまうとは、まさに彼の人生に悔いなしといった感じなのだろう。トホホ。

Hi、おまへさん。おじいちゃんだよ。おまへさんかい？
もちろんおまへさんだね。

おじいちゃんもクリスマスが来るのが楽しみです。
さそかし大きくなったらもう。

おまへが来る頃にはきっと大きなオーロラが見えるよ。
誕生日のクリスマスには大好きなチエリーパイを。

それはそれは大きい。チエリーパイをオーロラの下で用意して、
おじいちゃんも食べるからね。あー、いい子だね。



D2-Disc1



地下探掘場

Check Point

13

「D2」でもっとも皮肉なシーン
喜ぶべきか、悲しむべきか



STORY ローラの足跡

ローラは、ひとり地下探掘場 (Disc1 F) へと向かう。ゲートを開き、探掘場地下へと向かうエレベーターに乗りこむ。降り立ったのは広大な洞窟。

あちこちから、坑夫のなれの果てであるモンスターが襲いかかる。戦闘を繰り返し、ローラはさらに奥深くへ進んでいく。

探掘場の最下層で、ローラはガンリンを発見。そして、ついにジェニーの声を聞く。崩れた通路の底で、ジェニーは助けを求めている。手は届かない。ローラは石造りの山小屋 (Disc1 E) で手に入れたマジックステッキを差し伸べ、ジェニーを救い出す。

そのとき探掘場が大きく揺れ、落盤が起こった。絶体絶命。が、雪色い光がローラを包み、優しいな声が語りかけて来る。薄れゆく意識の中で、ローラは不思議なビジョンを見る……。

ローラが目を覚ましたのは、またしても山小屋 (Disk1 A) だった。

「ねえ、いったい何があったのよ？ あなたたち突然空から降ってきたのよ。ここ全体が黄色い光に包まれて、突然ダウンって。あなた何者？ もしかして魔術師？ 魔法使いか何かなの？ それとも超能力でもあるの？」

キンバリーは、驚いたようにローラに尋ねる。もちろんローラ自身にもわからない。いったいこの力は何なのか、自分の身に何が起こったのか。

ジェニーは、ローラとキンバリーに再会できたことを、素直に喜ぶ。そして、3人はスノーモービルを発進させ、クレバスを飛び越える。この地から脱出するために。

ローラ、ジェニー、キンバリー、愛と悲しみの入り混じった人間関係から、ドラマが生まれる。この時点で、各キャラクターの揺れ動く心のうちを読んでみると……。

地下探掘場で、ローラと再会する少女ジェニー。彼女は再会を無邪気に喜ぶが、実は自分の祖父がローラによって撃ち殺されたことを知らない。しかも、ローラがジェニーを穴の底から助け出すために用いるのは、祖父ボブが愛用していた手用品用のマジックステッキ。

自分の祖父を殺したローラに、形見のステッキで救われる。なんとも皮肉な展開だ。その後、ジェニーはローラとキンバリーのことを「おかあさん」と呼んでもいいか、と尋ねる。これは心理カウンセリングにおけるロールプレイという治療方法を、無意識のうちにとっていると考えられる。

母を失い、祖父を失った (ジェニーは気づいていないが) ジェニーにとって、キンバリーとローラに母の役割を演じてもらう (ロールプレイ) ということは、彼女にとって唯一の癒しの手段だったのだろう。また、同時に祖父を殺したローラにとって、ジェニーの母を演ずることは、癒しとなり寝 (みそぎ) となる。このプロセスを経て、ローラとキンバリーとジェニーは、互いが互いにとってかけがえのない存在となったのだ。

探掘場にみるゴールドラッシュの名残

ちなみに、この地下探掘場は金鉱という設定だ。「D2」の舞台となっているイエローナイフの北方は、そもそも狩猟を糧とした先住民族 (北方ネイティブインディアン) が住む地区だ。だが、そこから金やダイヤモンドが産出され、出稼ぎ労働者がこの土地に数多く押し寄せた。ゴールドラッシュに沸きあがったのだ。現在もなお、イエローナイフのあちこちで鉱山は稼働している。

そんな史実と重ね合わせ、金やダイヤモンド目当ての元坑夫たちがモンスターに変貌、地下でローラに襲いかかるというわけだ。

GREAT MOTHER

1st Flash Back

ローラ、ローラ、ローラ・パートンよ。

さあ、目覚めるのです。

わたしはグレートマザー。

ようやくあなたの心を見つけました。

今こそあなたの心に語りかけましょう。

あなたは闘わなくてははいけない。

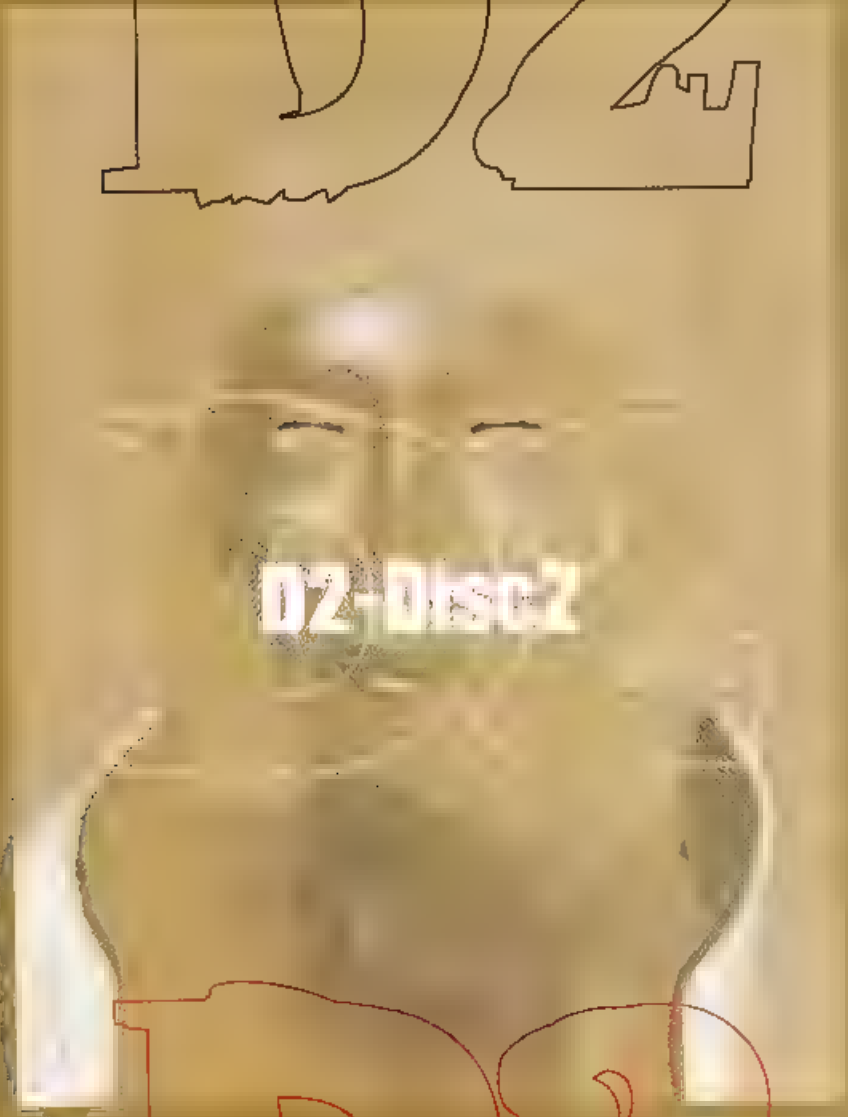
あまねく人類の中心としてあなたは闘うのです。

わたしはグレートマザー。

あなたたち、すべての創造の母。



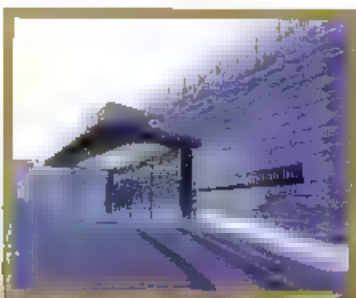
D2



D2

D2-Disc2 Research Point

ここでローラはある狂気に巻きこまれる



森の山小屋



D2-Disc2

ローラの最短探索



森の山小屋

- ・見つけた小屋の中を探索
- ・キンバリーがジョンにからまれている光景を目撃
- ・クローンキンバリーとの闘い
- ・キンバリーとフェニーが休んだあと、小屋の外を調べに出る



ブレナー薬品

- ・黄色いライトが灯っている遺物を発見
- ・扉の鍵を開け、奥へ
- ・最奥にある扉を開き、8桁のナンバーが表示される機械を発見



観測所

- ・観測所に登るための扉を開ける
- ・長いエスカレーターを昇り、観測所内を探索
- ・マッドサイエンティストとの出会い、そして別れ



ブレナー薬品

- ・奥の部屋の床にある扉から地下へ
- ・ハーブ、そして壁に貼られた写真を見つける

Disc3へ





STORY

ローラの足跡

クレバスを越えたローラ、ジェニー、キンバリー。3人は、その行く手に奇妙な山小屋（Disc2 A）を発見し、スノーモービルを止める。

キンバリーとジェニーは、彼方に見えた黄色い光を調べるため、ローラは山小屋の中を探索するため、それぞれ別々に行動を始める。

山小屋の半分はクレバスに呑み込まれ崩れていた。探索を進めていると、突如女性の悲鳴が聞こえる。何が起ったのか？ 悲鳴の聞こえた部屋へと戻り、中をうかがうローラ。彼女の目に映ったのは、白衣の男に銃を突きつけられたキンバリーの姿。男は大量のリンダをむさぼりながら、キンバリーをなじる。

「オレ、見たんだよ、あんたが化粧物に変身するところを。オレのオヤジを襲うところをさ。オレのオヤジを喰うところを！」

ローラは動転し、ささいなミスを犯してしまう。部屋のライトのスイッチに、手が触れてしまったのだ。白衣の男の銃口はローラに向けられた。

捕えられ、キンバリーと共に椅子に縛りつけられてしまうローラ。やがて、男はひとつの実験をすると宣言する。ローラとキンバリーの脚を一発ずつ撃って、何色の血が流れるか試すというのだ。

男はキンバリーの脚を撃った。彼女の脚から吹き上げた血の色は、緑。キンバリーは怪物だったのか？ 次の瞬間、キンバリーの腹部から触手が伸びた。その先端には凶悪な牙を持ったつばみが、「襲いた”。つばみは男の首を喰いちぎる。頭部を失った男は、哀れにもよろよろと踊り、部屋の片隅に崩れ落ちた。

わけのわからないキャラクター 白衣の男ジョンのあっけない死

大星蘭リンダをむさぼりながら、短銃を振り回す危険な白衣の男ジョン。女性をふたり並べて人体実験なのだ。これってギャグか？ 狂気か？ いずれにせよスーパーナンセンス！な、その素性を探る。

彼の名はジョン・ブレナー。リンダを精製、製造しているブレナー薬品の研究員だ。だから濃いリンダを大量に持っているというわけ。年齢は30歳。学校を卒業して以来、父親が経営するカナダの山奥の研究所に勤務し続けてきた。

そのため、この年齢にもかかわらず社会経験はほとんどゼロ。いわば世間知らずの金持ちのボンボン。そんなジョンの身に降りかかったのが、モンスターが出現するという環境の激変と、そのモンスターに生活の基盤でもあった父親が襲われるという過大なストレス。

おそらくはもともとリンダ中毒であったところに加えて、心理的ダメージを癒すためにさらに大量のリンダを摂取。ここまでイッチャったヤツになってしまったのだ。それで、その死に様もかなりイッチャってしまったというわけ（笑）。

ちなみにジョンの兄が、「D2」主要キャストのひとりであることも、後で明かされる。

声優・大塚芳忠が語るジョン

「ジョンというキャラクターを見て、私は誰もが持っている心の中の狂気をそのまま具体化してくれるキャラクターだと思いました。飯野さんのセリフはすごく読みやすく、私の芝居心を刺激してくれるものです。セリフ収録中、飯野さんからは特別な指示はなく、私自身が脚本から得たイメージをそのまま置いて一発でOKをもらいました。ジョンというキャラクターの狂気は、私自身、あるいはすべての人に通じるものなのでしょう。シナリオ全体に目を通したわけではないのですが、とにかくすばらしく刺激的で興奮度の高いゲームになった、という予感があります」（99年11月12日）

大塚芳忠プロフィール：同人舎プロダクション所属。岡山県出身。「機動戦士Zガンダム」「重戦機エルガイム」などサンライズ系のアニメーションにおいてなくてはならない存在。映画の吹き替えなど、多方面にわたり活躍。



ワタシはキンバリー。
ごめんなさい。
ごめんなさい。
ケガはない？
どうしてワタシを殺すの？

D2-Disc2 4



D2-Disc2



森の山小屋

Clue Point

16

「リンダ」が誘発するカニバリズム=人肉嗜食。それは、人間にとって倫理的にもっともタブーとされている行為。



上記写真は、全て「Dの食卓コンプリートグラフィックス」より

「Dの食卓1」と「Dの食卓2」は、共にローラが主人公であるということ以外に、表面的な連続性はない。が、裏側にまで目を向ければ、こんな共通項も見えてくる。アンチ・モラルのキーワードをチェック！

「ここ数年の残虐な殺人事件、とくにカニバリズム、人の肉を食べたりするような事件の犯人のうち何人かが「リンダ」を服用してたんだって」

キンバリーは、ここで「リンダ」についてそう語る。「リンダ」が誘発するカニバリズム=人肉嗜食。それは、人間にとって倫理的にもっともタブーとされている行為。

このカニバリズムは、「D2」の前作「Dの食卓」でも語られた主要なテーマのひとつだった。「Dの食卓」では、主人公ローラは少女時代に自分の母を喰べてしまっていたというショッキングな設定になっている。父親の精神世界の中をさまよううちに、そのカニバリズムの記憶がフラッシュバックされ、次々と蘇るのだ。

「D2」のローラと「Dの食卓」のローラは、設定が違っている。が、背景に流れるテーマはシンクロしている。「リンダ」を服用した人物は、高揚のあまり残虐な殺人事件を引き起こし、カニバリズムにまで走るといった情報に注目しよう。人の肉を食べたりするような事件が、この先に広げられるかもしれない。

「すべての動物には殺意がある」

これはキンバリーがハンティング講習のシーンで語ったセリフ。このキーワードも重要だ。このあたりを念頭に「D2」をプレイすれば、もうひとつの真実が見えてくるはずだ。



検証

『Dの食卓』解説

『Dの食卓』は1995年4月1日に、3DO用ソフトとして発売されたインタラクティブムービーだ。

原作は1975年のロサンゼルス総合病院。当院の病院長リック・ハリスが、大規模殺人を犯し、院内に立てこもってしまう。そのとき、ひとりの女性が現れる。ローラ・ハリス、別人リックのひとり娘である。彼女は、突然殺人鬼と化した父親の罰を突きつけるために、病院に単身乗り込む。だが、ローラが深い谷底向こう向は、病院ではなく、古城に要領を

送っていたのだ……。

父親の精神世界での冒険。「D」というキーワード、顕発するフラッシュバックシーン、そのプレイ体験は、今でも古びてはいない。

後にセガサターン版、プレイステーション版、PC版でも発売され、全世界で100万本を超えるセールスを記録する。ゲームソフトとして初めてマルチメディアグランプリの産産大田賞を獲得、ワーブの記念すべきメジャーデビュー作だ。

D2-Disc2



マリーン・レイク

Check
Point

17
スノーモービル激走エリア発見
ここで走行テクをマスターしよう

マリーン・レイクには、障害物ほとんどないので、存分にスノーモービル走行を楽しむことが可能。ここでは、たっぷりスピードを堪能しておこう。ただ、ここは見逃しやすい場所にあるので注意。

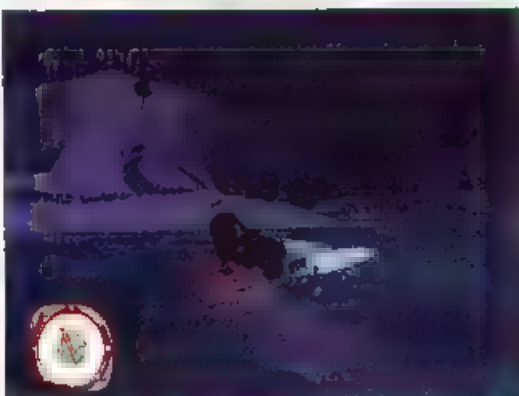
Disc2にして、ようやく運転できるようになったスノーモービル。アクセル全開で思いっきり走らせたいと願う、スピード狂のプレイヤーにうってつけの場所がマリーン・レイクだ。

マリーン・レイクは観測所とブレナー薬品の間の道をそれたところにある、氷結した湖。巨大なトンネルの手前に立ち並ぶ、木の柵の柵を抜けていくと、マリーン・レイクへの道が用意されている。この場所はストーリーの進行に直接関係はないが、スノーモービルのドライビングテクニックを磨くには絶好のエリア。氷が張った湖面は、とても滑りやすいため、アナログスティックの微妙な操作が必要とされる。スティックをわずかに右に傾けただけで、クルクルと右回転してしまうほどだ。

このデリケートな湖面を上手に走るには、重心移動がとても重要だ。実はスノーモービル操作時にスティックを前後に倒すと、車体の重心が前後に動くようになっている。湖面のように滑りやすい路面を走るときは、スティックを後ろに倒し、重心を後ろに傾けておけば、見事に走ることができるというわけ。この重心移動の走行技術は、マリーン・レイク湖上だけでなく、普段の走行時にも活用できるので、ぜひ覚えておきたい基本技術だ。

なお、マリーン・レイクの奥には氷結したダムや雪に埋もれた小屋などがあり、そこにはファーストエイドやショットガンの弾など、貴重なアイテムが落ちている。くれぐれも取り忘れないように注意したい。

ちなみに、『D2』のため、ワーブ開発スタッフの面々は実際にスノーモービルの運転にチャレンジしている。で、現実にはこのゲームで体験できるようなスピードは、やっぱり出せないというのが実感らしい。その鬱憤をはらすようなマリーン・レイクの設定というわけだ。



STORY ローラの足跡

ジョンを喰い殺した後、クローンキンバリーはローラに向かってくる。その窮地を救ったのはキンバリーだった。森の山小屋 (Disc2 A) の扉を開け、キンバリーはクローンをショットガンで撃った。自らの写し身を、自らの手で撃ち殺す。その困惑を静めるように、キンバリーは語り始める。

クローンキンバリーは、ここにいる1体だけでなく、他にも存在した。そして、記憶までは複製できないが、猛烈なスピードで情報を吸収し、ある程度の言葉を喋り、欺くようになる……。が、会話は中断される。クローンは、まだ死んではいなかった。キンバリーを打ち倒した後、肩からも触手を伸ばし天井からぶら下がったまま、ローラに攻撃を加える。

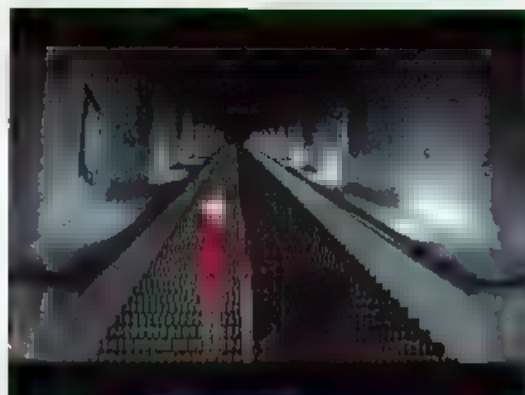
ローラは撃ちまくる。クローンキンバリーは、つぼみの牙で襲いかかりながら、キンバリーの声色で「撃たないで」と懇願する。だが、ローラにためらいはなかった。今度こそ本当に、クローンキンバリーにとどめを刺すのだった。

つかの間の休息。キンバリーは、ここでもリンダを服用する。彼女はリンダの力で見たビジョンに引き寄せられるように、この地に向かって来たのだと言う。

キンバリーは、ローラにカギを託す。それは、山小屋の北にあるブレナー薬品 (Disc2 B) の入り口のロックを作動させるためのもの。ローラは同施設へと向かい、そしてキンバリーが語っていた通り、そこにクローンキンバリーの死体を発見する。

D2-Disc2

観測所



STORY ローラの足跡

マリナー・レイク (Disc2 C) のさらに北に、**■** 観測所 (Disc2 D) を発見する。ローラはナンバーキーの仕組みを解き、観測所の扉を開けた。その先には長いエスカレーター。上りきったフロア、その奥には巨大な天体望遠鏡が設けられた研究室があった。

そこから話し声が聞こえてくる。話し声の主は、半ば植物に侵されたひとりの男と、女声のコンピュータ。男は、やがて自らの生涯を語り始める。

彼は世紀末願望にとりつかれたマッドサイエンティスト。この地に自生する植物にトリップ成分が含まれることを知り、それを栽培・精製。カプセルに詰め、販売を始める。その名は、リンダ！

こうして、満沢な資金を手に入れたマッドサイエンティストは、地球の終焉に関する研究に没頭する。手がかりは、イギリスの巨石遺跡ストーンヘンジだった。彼の研究によれば、ストーンヘンジは地球に防れる激変の1日、グレートエクリプスを計算するための道具だったという。

そして、グレートエクリプスはいつなのかを突き止めたのだ。コンピュータが弾き出した日付は2000年12月25日。隕石の飛来により、ローラの乗り合わせた飛行機が墜落した日、そして人間のモンスター化が始まった日。

マッドサイエンティストは、そこまで一気に話し終え、ローラに懇願した。

「どうか、その名も知らぬ人よ、私と妻と、そしてここにあるすべてをどうか燃やしてはくれないか」

ローラは火炎放射器を手にとると、その部屋のすべてを焼き尽くすのだった。

世紀末のマッドサイエンティスト ケニー・ブレナーの奇妙な生涯

極北の地で、世界の滅亡をひとり願う狂気の科学者、ケニー・ブレナー。彼こそがリンダをドラッグとして販売した張本人。モンスター化し、自ら死を選ぶ、豊の破天荒な生き様とイカレまくった精神構造を、ここであえてクローズアップ。

マッドサイエンティストの名前はケニー・ブレナー。30年間に渡って、ひたすら地球の滅亡に関する研究を■けてきた。同時に彼は、このカナダの北方の山デスマウンテンにしか生えないハーブに、強烈な幻覚作用があることを発見。その人工栽培に成功。ドラッグとして販売することで巨額の利益を得、さらに研究に没頭していたという設定。自らマッドサイエンティストと名乗るとおり、かなりイカれてます。しかも、やばいドラッグの製品名のリンダは、妻の名前から拝借。そのうえ肝心の妻はとっくに死亡、記憶だけコンピュータに移植され、一輪のリンダの苗に面影が託されている。

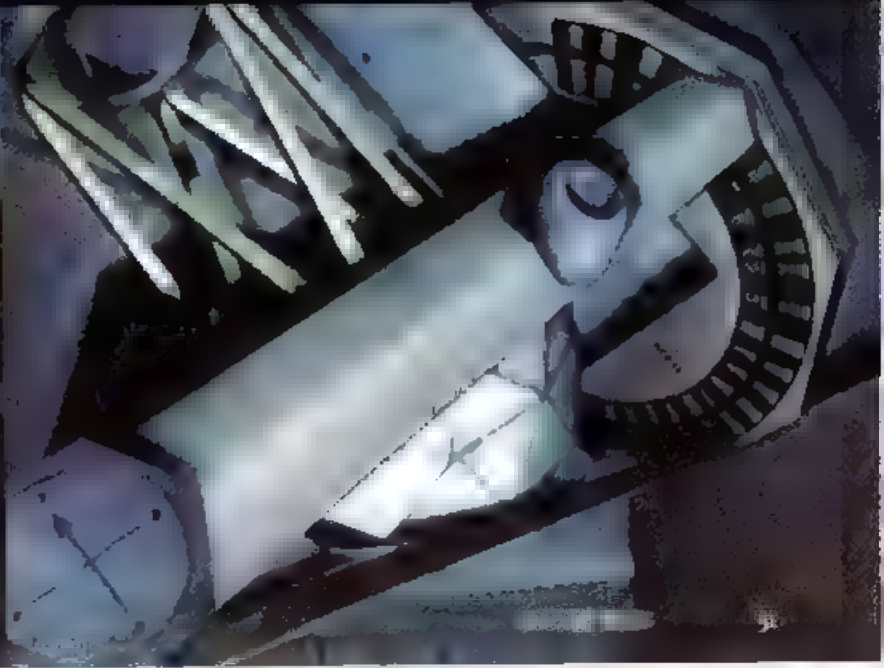
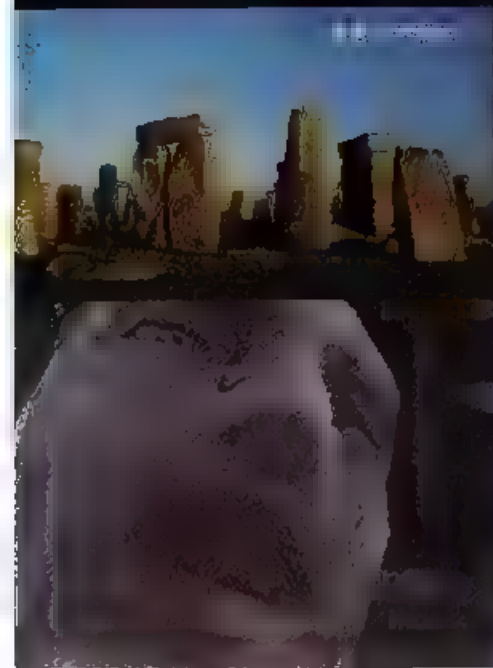
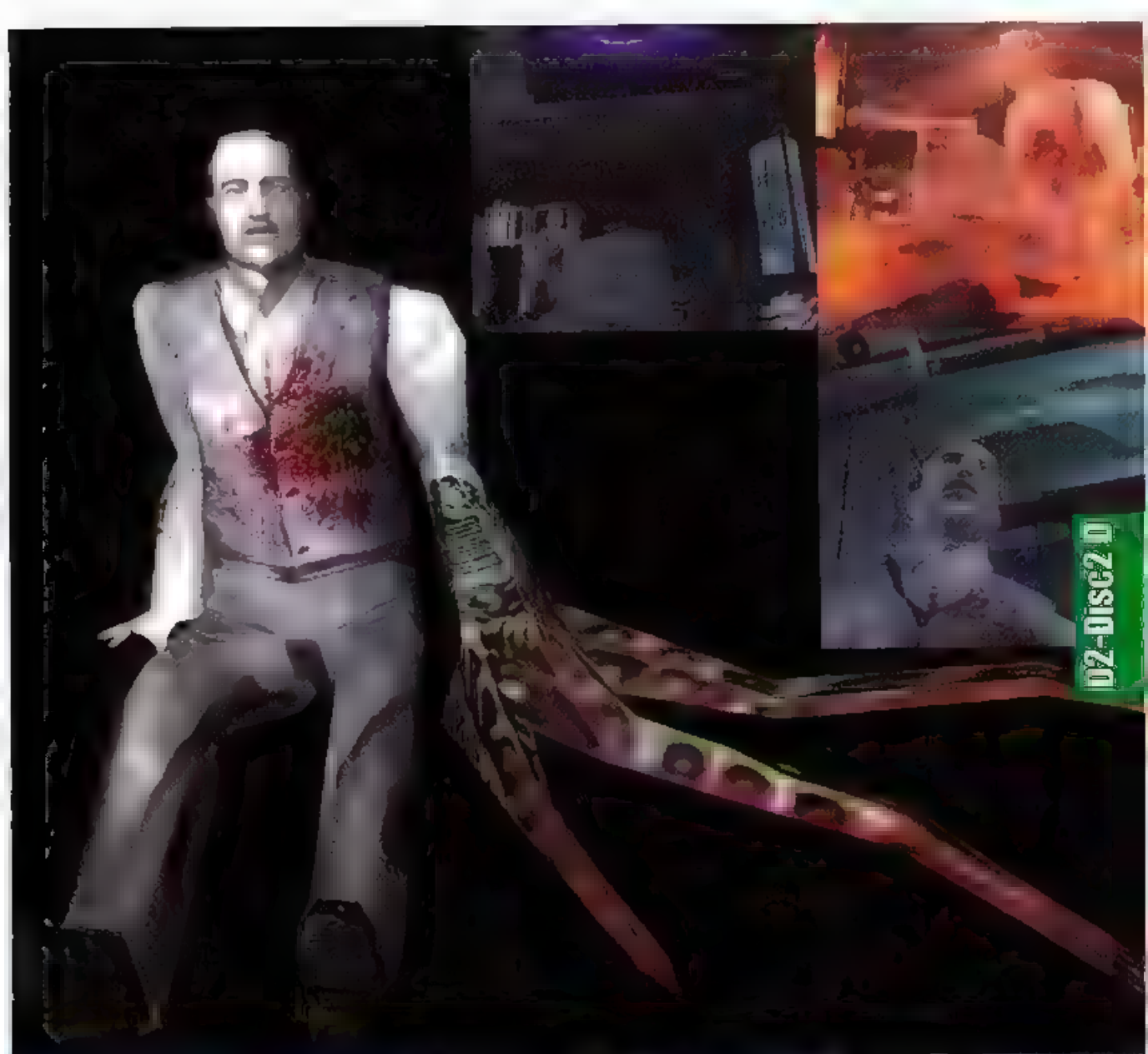
世界の滅亡する日、グレートエクリプスを発見して絶望し、「われわれの学問の果てにわかったことはただひとつ。わたしたちには何もわからない、というただそれだけだ」という辞世のコメントを残して焼死した、この人の精神構造って…？ との疑念を払えぬまま、まずは合掌。

ストーンヘンジに関するうんちく

自他共に認めるマッドサイエンティスト、ケニー・ブレナーがここまで執着したストーンヘンジなので、簡単に解説を加えておこう。

ストーンヘンジはイギリス南部のソールズベリーに存在する、重さ50トンの巨石が同心円上に並ぶ遺跡。紀元前2800年頃に築かれたといわれる。この巨石遺跡を建築したエセックス文明は、紀元前1400年頃に滅亡したため、実際何のために利用されていたのかは謎に包まれている。

1965年には、アメリカの天文学者ジェラルド・S・ホーキンスが「ストーンヘンジは太陽や月の運行をしめした古代の天文台である」という説を発表し、波紋を呼んだ。現在ではこの説が有力だが、その真実はまだ歴史の闇の中、なのだ。



D2-Disc2**ブレナー薬品****STORY** **ハーブの足跡**

炎上する観測所 (Disc2 D) を立ち去ったローラは、ブレナー薬品 (Disc2 B) の建物へと戻る。意味深に通路床面に設置されている扉。ローラは、氷結していたバルブを先ほど手に入れた道具で溶かし、床下への扉を開く。

そこには、地下へと続く階段が。その先にあったのは、植物の貯蔵庫だった。左右の棚にずらりと並べられたガラスのカプセル。そのひとつひとつに、リンダの原料となる植物の苗が収められている。

そして、そのつきあたりでローラが目にしたものは、壁に張られた2枚の写真。1枚は、クローンキンバリーに喰い殺された白衣の男ジョンが写し出され、そしてもう1枚は……デビッド。

このとき初めて、ローラはデビッドの面影を扉裏に蘇らせる。そして、白衣の男ジョンとデビッド、そして不思議なマッドサイエンティスト、ケニーとの関係性に気づくのだ。

困惑するローラ。そのとき、背後に人の気配を感じる。そして扉が閉じられ、バルブを固く締める音が……。何者かが貯蔵庫にローラを閉じ込めてしまったのだ。そして、閉まる間際、扉の隙間からわずかにのぞいた何者かの足元、それはキンバリーのそのように見えた。

……マイナス20℃、30℃、40℃、貯蔵庫の温度は急激に下がっていく。ローラは寒さに震え、ついにはその場に倒れ込んでしまう。ローラの指先は、薄れいく意図のなか、それでもデビッドの写真に添えられていた。



「D2」のDisc2パートの物語を彩るブレナーファミリーの面々。ひとくせもふたくせもある人々。植物ぞろい。で、この家族の血縁関係とその背景を、ここでもう一度おさらいしよう。

父/ケニー・ブレナー博士

年齢60歳。幼い頃から宇宙飛行士を夢見る。だが、中学生の頃、事故により視力に障害を受けてしまい断念。その後、天文学を志し、学者への道を歩むものの、その研究論文があまりにとっぴな内容であったため、マッドサイエンティストと呼ばれることに。研究所で知り合った遺伝子障害を持つ女性と結婚。デビッド、ジョンのふたりの子供をもうける。

その後、宇宙に対する夢をかなえるため、ジョン、リンダと共にカナダへ移住。天文台と観測所を建設する。そして、そこに自生していた植物に覚醒作用があることを発見。以降その栽培、販売を生業とする。クローンキンバリーに襲われて、モンスター化。最期はローラに燃やされて焼死。

母/リンダ・ブレナー

年齢58歳。それ以外、すべての情報は不明。最期はローラに燃やされデリート (プログラム消失)。

長男/デビッド・ブレナー

年齢34歳。ブレナー家で唯一まともな (おそろく) 青年。自立心が強く、父ケニーとはトラブルが絶えなかったようだ。家族がカナダに移住した際、ひとりアメリカに残りFBIに就職。グレートエクリプスの発見を世に伝えるべく、父に乞われてカナダに帰省。その途中で墜落事故に遭遇する。その後しばらくローラと共に行動していたらしい。現在、消息不明。

次男/ジョン・ブレナー

年齢30歳。低出生体重児であったため脆弱な少年時代を過ごす。そのため、父母に対する愛情は深いものの、対人恐怖症の性格が形成される。兄デビッドとはそりが合わず、父母と共にカナダへ移住、ハーブの栽培を手伝う。後には、ブレナー薬品の経営を任されることに。最期はクローンキンバリーに頭を喰いちぎられて死亡。

D2-Disc2 B



「D2」の物語の中で大きくうねり、さらなる狂気を展開していく。

ここに来て、ドラッグ「リンダ」の素性が明らかになってきた。どうやらこの薬物、「D2」のストーリーの根幹に、かなりディープに関わっているようだ。気分をハイにするだけじゃない、その効用とは？

緑と赤のケバケバしい色使いの（モンスターと人間の血の色を想起させる）カプセルに入った粉末、リンダ。これは、カナダのノースウエスト準州はずれのどこかに自生する植物を、彫いて精製したもの。

これを服用すると、憂鬱な気分がはれると共に、あるビジョンが見えるようだ。それは、カナダの雪山に巨大な種が埋もれている風景。そのビジョンと共に、服用者はトリップする。

だが、ときにはバッドトリップしてしまうこともある。そのときは耳元で蜂の羽音のような囁きが生じ、服用者の神経がささくれ立ち、様々な本性がむき出しとなる。凶暴性はエスカレートし、カニバリズムへ至るという報告もある。

これはリンダに限ったことではないが、中毒患者は依存する薬物に関して、非常に貪欲になる。ジョンやキンバリーが肌身離さずリンダを持っているのは、その常習性の高さゆえ、かもしれない。

リンダとドラマの関連性

まず重要なポイントは、リンダの元と成る植物が「D2」のステージであるこの地で自生しているということ。そして、もうひとつ。リンダを服用してトリップした際、この地周辺の景色や雪山に埋もれた巨大な種というビジョンを見るということ。まるで植物リンダは、世界中で中毒患者を生み出し、この地へと誘っているようにも見える。

そして、植物モンスターと中毒患者の類似性にも注目。植物の影響を受けて凶暴性を増し、そしてカニバリズムへと至る……。考えてみれば、植物に寄生されてモンスター化してしまった元人間と、行動パターンが一緒だ。

このように、リンダを主とするドラマは、今後「D2」の物語の中で大きくうねり、さらなる狂気を展開していく。

狂わせたものの

山本リンダ





プロフィール

福富忠和

ジャーナリストなど書き多岐使用。見た目と年齢と思想が伴わないのが特徴かもしれない。激画、愛の告白、入金先の問い合わせは vwyz@joa.apc.org まで

サブカルチャー的 ムーブメントと『D2』 のシンクロニシティ

夢なのか、幻影なのか、映像が過去のシーンをコマ送りしていく。やがて、自分の生きてきた幼少期からの記憶を超えて、映像は人類の歴史的な記憶にまでさかのぼっていく。しかし、これは「D2」でプレイヤーが体験するあの光景ではないのだ。僕が観ているのは別の映像だ。

1987年のニューイヤーズ、オークランドコロシウムでのグレートフルデッドのコンサート。Terrapin Stationが終わるとそのままミッキー・ハートを中心とするパーカッションパートの長いソロに入って行く。そして、巨大なスクリーンに、その始源から人類の永い道のりがフラッシュバックしていく。ばかばかしいほど繰り返された殺戮が、この文明を生んできたこと。バッドトリップだった人間の道のり。それがいま終わろうとしている。マリワナの煙が充満する会場には、同時に奇妙な一体感も充満していく。会場にいる者どうしを超えた、人類や自然といったものとの一体感。

いつ聞いてもうまいとは言えないデッドが、世界最大動員数を誇るライブグループだった背景に、60年代のヘイトアッシュベリーの街頭から始まるこの一体感がある。アッパーな高揚感を小さなクラブに押し込めるアーバンカルチャーとは違う方向というか。

僕が「D2」で思い出したのは、そんな光景だ。ここから、ドラッグ撲滅のモチーフとか、自然の領域に

踏み込んだ人類への警告、などを読み取ってもほんとうはしょうがない。ケミカル対オーガニック、アッパー対ダウンナーといった細かいモチーフを持ってきても、あまり意味はない。

たとえば飯野賢治が「D2」のために参考にした本やビデオといったもののリストがある。どこかでみたことがある、ドーキンス、ユング、ビートルズが並ぶこのラインアップは、たぶん「ホールアースカタログ」だ。オルタナティブな「アイデアと道具」を収めたこの本は、スチュアート・ブランドが創刊。世界初のDTPで作られたこの本は、世界中のユースカルチャーのバイブルとなった。80年代に『メディアアウボ』の著者として再登場したブランドを、65年のニューイヤーズイブに開かれたトリップスフェスティバルの主催者として知る人も、飯野以前の世代には多いだろう。そういえば、90年代に作られたこのカタログの最後版は「ミレニアムホールアースカタログ」だった。

ホールアース研究所の周辺から、汎用コンピュータをシェアして使うための運動「ピープルズコンピュータカンパニー」やパークリーの「コミュニティメモリ」や、コンピュータリブの運動が生まれ出てきたことは何度も書かれてきた。コンピュータとヒッピーカルチャーの収束するあたりが、80年代後半のサンフランシスコ湾岸だ。

もっとガキの反感を買いたいなら「ゲームは終わっ



た」と言えがいい。

ポケモンの田尻智は「ゲームのカーネルに触れるもの」を作ることを目指すと言った。知り尽くされた量から王道を極めたエヴァ的なものに通ずる職人のプライド。たぶんゲーム理論的には、新しいジレンマを見つけ出すこと。囚人はもっと気持ちよくなるはずだ。しかしこの道は必ず終末の予感から始まる。現実のほうで、ゲーム理論を考案したノイマンは、シベリア核実験後、世界政府創設のための「最終戦争」を提唱した。壊れやすい世界のイメージは、この天才ゲームの頭の中で生まれ、「冷戦」という名でしばらく世界を支配した。この文脈の中で、ヒロシマとコンピュータは同じものだ。最初のコンピュータゲームからして、「戦争」という名だった（DはD-DayのDなのか）。

しかしそれとは別の道もある。もともとは「武器」だったコンピュータや、LSDを、ピースに使うための「道具とアイデア」を考案してきた人たち。その一番最後に飯野賢治を置く、というのはどうだろう。

1992年2月、サンフランシスコSOMAのサウスパークそばの「ToonTown」というクラブ。

「MONDO2000」という能天気な雑誌が主催するこのイベント「Alien Dreamtime（エイリアンの夢）」で、求道者風の男がラップを始めた。道すがら寄ったシティライツ書店ではこの人物の著書と「ミレニアムホー



ルアースカタログ」、その編者ラインゴルドの「バーチャルリアリティ」が肩を並べていた。東京は雪らしい、と誰かが言っていた。幾分古いトランステクノがマンダラのような映像に同期し始めると、彼、テレンス・マッケンナは「原始への回帰（アーカイックリバイバル）」について語り始める。マジックマッシュルームの研究者として60年代に物議をかもしたこの人物は、情報スーパーハイウェイの時代に復活してきた。飯野のリストにも彼の「神々の種」があるはずだ。

僕の夢のほうでは、ビートルズに「いっしょに行こうぜ（カムトゥギャザー）」と歌わせた別の人物の言葉がフラッシュバックしている。

「向きを変えろ。同期せよ。そこから抜け出せ。変化を求めろ（Turn on）、波長を合わせろ（Tune in）、ドロップアウトしろ（Drop out）……高校から、大学から、専門学校から、職業学校から。そして私についてきなさい、この困難な道を」（ティモシー・リアリー1987年「ヒューマンビーイン」での演説）。

カウントダウンの光景は、マッケンナやリアリーのラップのようにこう語る。

バッドな夢から目覚めよう。一体感を感じよう。僕らは自由だ。

ミレニアム。果たして無益な戦いは、終わったのか、始まったばかりなのか。

GREAT MOTHER

2nd Flash Back

ローラ。ローラ。パートンよ。
わたしはグレートマザー。
さあ、目覚めるのです。
あなたは闘わなくてははいけません。
人類と破壊の神との闘いのために、
愛と希望をもって目覚めるのです、ローラ。
わたしはグレートマザー。
あなたたち、すべての創造の母。



D2-Disc3

D2-Disc3 Research Point

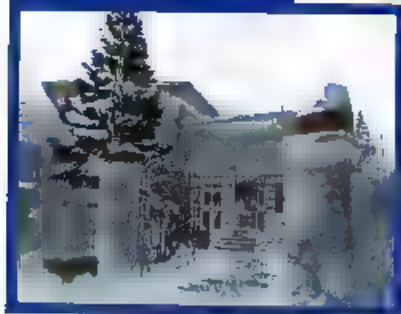
ここでローラははかなく残酷な愛を見る



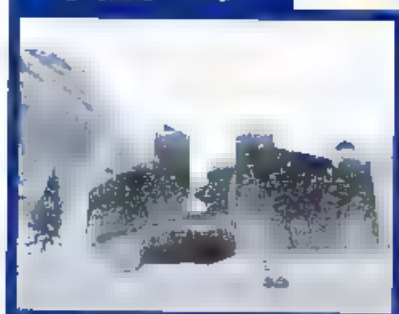
音楽家の家



マーサの家



宗教家の家



D2-Disc3

一日の最短移動経路



北の石橋



音楽家の家

- ・パーカーに助けられた後、キンバリーが見つけた家へと移動
- ・屋敷の2階の部屋にいる男の様子をうかがう
- ・寝室で睡眠を取る
- ・廊りから目を覚まし、外へ



宗教家の家

- ・雪原に奇妙な建物を発見
- ・建物の中で宗教家と出会い、彼の話を聞く



音楽家の家

- ・誰もいなくなった2階の部屋を探索
- ・壁が弾いていたと思われるピアノを見つける
- ・奥に隠し小部屋を発見、探索



マーサの家

- ・屋敷にいた男・トムの母親と出会い、話をする



宗教家の家

- ・再び宗教家の話を聞く



音楽家の家

- ・ジェニーとトムがいなくなり、キンバリーはふたりを捜しに外へ



宗教家の家

- ・命が絶えてしまった宗教家の姿を目の当たりにする
- ・建物の奥を探索する



マーサの家

- ・ラリー(テロリスト)との再会
- ・モンスターの攻撃を受け、重傷を負う



音楽家の家

- ・屋敷の天井を破り、寝室に落下
- ・ジェニーを捜し、外へ向かう



北の石橋

- ・キンバリーと会い、ふたりで屋敷に戻る



音楽家の家

- ・爆発のせまる時間爆弾を持って出ていったキンバリーを追いかける



北の石橋

- ・間一髪のところでキンバリーを爆発から守る



音楽家の家

- ・ひとり屋敷を出てしまったパーカーのもとに行く



北の石橋

- ・壊れた扉のそばに、パーカーの青い帽子を見つける



音楽家の家

- ・おびえたジェニーを見つける
- ・息子を救われ、怒りに満ちたマーサと再会
- ・家を飛び出したキンバリーの後をジェニーと追いかける



北の石橋

- ・変わり果てたパーカーとの再会
- ・ジェニーと一緒に石橋を渡る

Disc4へ



STORY ローラの足跡

1台の車が軽快に雷道を進んでいる。運転手はパーカー。鼻歌を口ずさみ、ごきげんでハンドルを握っている。と、突然ボンネットに、黄色く輝く光の塊が落ちてくる。

その光の正体はローラだった。驚くパーカー。そこへ、キンバリーとジェニーがスノーモービルで駆けつける。空に輝く黄色い光を目にし、その落下地点を目指しやってきたのだという。かくして、4人は再会することになる。彼らは近くにあった大きな家(Disc3 A)を訪れる。その豪華な居間で、休憩をかねて食事をとることにした。

全員で席を囲んでいる最中、パーカーは奇妙なことを口にする。ハイジャックにあったとき、飛行機の外で黄色い光を見たというのだ。

ローラを包んでいたのと同じ、黄色い光。それが、まるで地球を守るかのように輝いていた、と。そして、パーカーはCETIに所属していることを打ち明け、自分の研究対象が6500万年前にユカタン半島とカナダに落ちたふたつの隕石であることを説明した。

ふたつの隕石の接点、そして今回落ちた隕石との接点について熱弁を振るう彼を、キンバリーは鼻であしらい取り合わない。彼女はパーカーを無視すると、再びリンドを飲みながらこの屋敷の不思議な住人の話をローラに伝える。

いわく、この屋敷の1階の部屋にはひとりの男がいて、ずっとピアノの練習を続けている。その男は、声をかけても出てこないのだ、と。ローラは実際にその部屋を訪ねるが、キンバリーの言った通り。中の男は、ドアを開けようとはしなかった。

目撃者～あの隕石は何だったのか
パーカー・ジャクソンの仮説

最初の山小屋でローラとキンバリーの首を救った男パーカー・ジャクソンとついに再会する。彼はあの飛行機墜落事故について、大胆な仮説を持っていた。その仮説について、解説してみよう。

パーカー・ジャクソンは、6500万年前カナダに落下した隕石を研究するためにやってきた、CETIの員。彼はカナダのとある山から微弱な電波が発信されていることを知り、その電波と隕石の関係を調査をするために、この地へとやってきたのだ。

6500万年前に落ちた隕石と、今回落ちた隕石は「宇宙の意志」によるもの、と語るパーカー。ふたつの隕石は、この星(地球)を支配したもの(恐竜、人類)への警告や罰として、「宇宙の意志」が裁きを下したのだ、と彼は言う。ある種、神秘主義的で荒唐無稽とも思える発言だ。しかし、その言葉は思わぬ本質を突いていた……。

この星に落ちた6500万年前の隕石

実際に古い地層を調査すると、中生代の白亜紀から新生代に変わる境界面に奇妙な粘土層がある。現代の学説によると、これは今から約6500万年前にメキシコ・ユカタン半島に直径10キロを超える巨大な天体が地球に衝突した跡だ、というのが主な論調である。

当時の地球上の生物の約90%を大量絶滅させた天体衝突。その衝撃は地球の地殻(厚さ30キロ)を突き破り、成層圏(高さ40キロ)よりも高く土砂を舞い上げた。その上空に舞い上がったチリは太陽の光を遮り、気温をマイナス30℃まで下げたという。

恐竜の時代を終わらせ、そして次なる世界の支配者、哺乳類を目覚めさせた運命の隕石。『D2』の世界では、この隕石はユカタン半島だけでなくカナダにも分裂して衝突したということになっている。もし、パーカーの言う通り、このふたつの隕石に何者かの意志が関与し、そして共通の目的をもって飛来したのだとすれば、モンスターの出現や、魔術師のつぶやいていた「破壊の神シャドウ」という言葉と関係があるのかもしれない。



解説

実際のCETI活動の現在

CETI (Communication with ExtraTerrestrial Intelligence) とは、地球外生命体との交信という意味。1960年アメリカ国立宇宙天文台のフランク・ドレイクが行った、電波望遠鏡を宇宙に向けたオズマ計画を皮切りに、研究は開始された。94年にフェニックス計画という実験でNASAに SETI (Search for ExtraTerrestrial Intelligence) 研究所が設立される (残念ながら翌年閉鎖)。現在、SETI/SETIはインターネットを中心に活動している。

SETI@home (<http://setiathome.ssi.berkeley.edu/>) には、無料でダウンロードできるスクリーンセーバーが置かれている。これをインストールしたパソコンは、インターネットを通じ定期的にSETI@homeから、電波望遠鏡の受信データを受け取る。で、受信と同時にデータを自動分析して、SETI@homeに返送する。つまり、自分のパソコンがSETI@homeの計算に協力するのだ。5万台のパソコンの協力で、NASAのSETI研究所に匹敵する分析能力を得る、といわれている。

プロフィール

金子隆一

1956年、神戸市生まれ。サイエンス・ライター。古生物、生命史を中心に多くのフィールドにまたがる著書を執筆。主要な著作に「新恐竜伝説」(早川書房)、「哺乳類型爬虫類」(朝日新聞社)、「ファースト・コンタクト」(文春新書)、「大絶滅」(実業之日本社)など。



『D2』を科学的側面から検証する

『D2』のバックボーンとなる世界観をゲーマーが完全に把握するまでには、非常に時間がかかる。もちろんそれは、ゲームそのものが長大であるという点にも関係するが、それよりも、ゲームの世界がきわめて緻密な重層構造を持ち、それぞれのキャラクターの持つ複雑な内面世界を理解するだけでもゲーマーの真剣な努力を要する、という要素が大きいことは、どなたも同意して下さるだろう。

これほど奥行きがあり、登場人物ごとの価値感も錯綜する作品に対しては、ゲーマー側もそれなりに、解釈の幅を持つことが許されるだろう。筆者としては、やはり科学的側面から『D2』をどう見るか、という点に意識が向いてしまうのだが、これもひとつの解釈のありかたのご理解いただければ幸いである。

実を言えば、筆者のかねてからの持論は、地球に過剰な母性を期待するな、というものである。6500万年前、恐竜を滅ぼし、中生代という大きな時代区分そのものの終わりをもたらしたあの絶滅ばかりでなく、

地球はこれまでに何度も大絶滅の波をかぶり、ひどい時には、当時の海洋生物種の9割前後が絶滅する、という事態も起きている。そして、これらの事件の中で、巨大隕石の衝突が(少なくともそのみが)絶滅の原因と思われるものは実のところひとつもない。その真犯人は、おそらく地球そのもの……地球内部から周期的に上昇してくる巨大なマグマの塊であることはほぼ確かである。地球は、その表面に勝手にわいた生命になど何の関心も興味もなく、一個の物理的実体として、その生理活動を持続させ、その結果として大量絶滅を引き起こされたにすぎない。

この事実にごだわるか否か、という点において、『D2』の受け入れ方も大きく異なってくるのは当然である。だが、たとえ『D2』の世界観に異を唱える人も、そこからなお自分なりの新たな視点を確立し、■分なりの解釈を構築できるのが、このゲームの凄味であると言えよう。

例えば、グレートマザーが代弁しようとしているの



は、本当のところ、誰の意思であり、誰を彼女は守ろうとしているのだろうか？ 6500万年前、宇宙から飛来した隕石は、実際には何を滅ぼそうとしたのだろうか？

もし、隕石が衝突せず、恐竜が減びなかったとしたら、哺乳類が彼らの地位にとってかわることもなく、その子孫であるヒトも、もちろんローラもこの世に生まれることはなかったのである。大量絶滅という現象があるからこそ、生態系には大きな空白が作られ、そこに次の生物が進化する余地が生じる。絶滅とは生命の飛躍的な大進化をもたらす決定的な要因であり、絶滅なくして進化もない。

ならば、グレートマザーとは、その時々（つまり、地質学的な大きな節目）の地球の生命圏と共に生まれ、その時代に固有の生態系の意思を代弁する存在、とは考えられないだろうか。もしかしたら、中生代には中生代の、古生代には古生代の生命圏を代表するそれぞれのグレートマザーが存在し、中生代の終わりには、

高い知能を持つ進化した恐竜のローラがいた、というのはどうだろうか？

そして、シャドウとは、実は、進化の表舞台から消え去っていった、過去のあらゆる生命の意思を引き継いだものであり、その内部に「創造」の種子を孕むものとしての破壊神であるとしたら？ 彼らが植物の形態にこだわるのも、はるかな太古に動物界と分岐し、地球の生態系を根底で支えながら、ただ動物たちの暴虐に甘んじるしかなかった植物の意思の現れだった…としたら？

いや、もちろん、それは筆者の一方的な私見にすぎないのは言うまでもない。ただ、少なくともこのことだけははっきり言えると思うのだが、もはや『Dの食卓』の世界は、創造者である飯野賢治氏の意図さえも超え、あらゆる人々の思い入れに応える、確固たる第二世界として機能し動いているようである。



『トルコ行進曲』から読み解く 2階の住人は何者なのか？

屋敷の2階には、ひとりの音楽家が住んでいる。だが、その人物はなかなか顔を見せようとしぬ。ドアの向こうから流れてくるピアノの楽曲が、その人物の性格を暗示していた。

「誰だ、姉さんかい？ 違うな。静かにしてくれないか！ 誰だか知らないけど、ぼくがこの曲を美しく弾けるようにならないと、ちょっとまずいんだよ！ サッ、サヨナラだっ！」

何度訪れても扉のカギが閉まっている、2階の部屋。ローラが扉のそばに立つと、扉の向こう側の男は、こう言って追い払おうとする。

この部屋に立てこもっている男が、ひたすら扉の向こうで練習しているのは「トルコ行進曲」。ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルトが作曲したピアノソナタの傑作。誰もが一度は聞いたことがある、優美で明るい曲だ。

だが、実は最愛の母を亡くしたばかりのモーツァルトが旅先のパリで作りあげたという悲しい逸話を持っている曲でもある。モーツァルトという人物は音楽家の父と母の指導の元、5歳で作曲を始め、8歳でソナタを発表、12歳でウィーン皇帝にオペラを書いてみせるという、天才の代名詞のような人物だった。

「トルコ行進曲」を作曲したのは22歳。その頃のモーツァルトはちょうど職を失い、精神的な支えであった母を失うという、彼の人生でもっとも厳しい時期を迎えていた。いわば、この『トルコ行進曲』は天才モーツァルトにとって、母からの自立を成しとげたターニングポイントとなった曲なのだ。

扉の向こうから聞こえてくるセリフから考察すると、どうやら男のセリフには、母親を怖れているかのような、逃げた響きを感じることができる。彼は「トルコ行進曲」を上手に弾かなくてはいけないという、激しい強迫観念にとりつかれているようだ。母に怯え、ひたすらピアノを練習する男。その課題曲が母からの自立を背景としている「トルコ行進曲」だということに、なんと皮肉を感じるのだ。

Turkish March

トルコマーチ

W. A. Mozart

Allegretto

4 - 1

(©)全音楽譜出版社「トルコマーチ」より

D2-Disc3 A



検証

D2姓名判断 — 彼らの運勢やいかに？

次々と顔を見せては片っ端から死んでいく D2 の音場人物たち。彼らは、どんな運命を待っているのか、姓名判断で診断してみた。「アルファベットの画数は『姓名判断』（『月刊』）の換算表により計算しました。」

まずはPARKER JACKSON 全体運52 萌人來判を切り開く成功者です。交友が幅広く人望も厚いのですが、妙な同情心に溢れる。……なるほど、CETIのパーカーらしい運勢次にLAURA PARTON 全体運47 大志を抱き、勤勉実直

に努めますが、能力以上のウキに惹かれてあれよあれよという間に成功する数です。最終的に精神の高揚さを求めているタイプ。……びったり！ さすが主人公。姓名判断侮れず、

さて、最後にKIMBERY FOX 全体運59。意志の弱さから迷いが多く、それが災いして国影に巻き込まれてしまうという数です。この数を持つ人は気苦労ばかりで、くよくよ考えてしまうので、競争の力も忍耐も向きません。……当たっているかも。恐るべし姓名判断（笑）

D2-Disc3

宗教家の家



STORY ローラの足跡

ローラは、音楽家の家（Disc3 A）で目覚める。そのリビングルームで、激しく口論するキンバリーとパーカー。

「こんなもの飲むな！」

パーカーが、キンバリーの持っていたリンダのピンを奪い、床に叩きつけた。あたりに散らばる赤と緑のカプセル。

「薬におぼれて、逃げてしまうのだけはだめだ。キミがキミじゃなくなる。それを悲しく思う人間が、もう、すでにここにひとりいるんだ！」

パーカーはキンバリーの頬を打った。キンバリーは激怒し、さらに激しく衝突するふたり。激昂したパーカーは、音楽家の家からひとり出て行ってしまふ……。

ローラは、周囲の状況を確認するため探索を始める。音楽家の家の北方に、壊れかけた城壁のような建物（Disc3 B）を見つける。そこには不思議な住人が待っていた。

螺旋に配された消えたロウソクの前に蹲取る車椅子の人物。彼はペットのオウムと共に、長年預言書の研究を続けていた宗教家だった。

「誰だい？ そうか、あなたがこの預言の書に書かれてあった、最後の客人か……」

彼は、ローラを預言の書に書かれていた運命の子であると語る。隕石がこの地に落下したときに、この宗教家の家を訪ねてくると預言されていた、運命の子であると。

Check Point



この宗教家は世紀末の預言者が それとも世紀末の大ペテン師か

その家も本人もペットのオウムも、怪しげな雰囲気にもまれた宗教家の家。この人物が研究しているというウィリアム・ナイフとは何か？ そして、背景にある世紀末思想と「D2」の関係は？

奇妙な石造りの建物にオウムと一緒に暮らす宗教家。その名はケビン・ノイズ。年齢66歳。大学卒業後は弁護士を務めていた。依頼人の対象者による暴行によって重度の障害を負うも、奇跡的に回復。そのときの体験によって、精神世界へと向かう。彼がよりどころとしたのは、ウィリアム・ナイフの預言書を元にする「OCOP (101 candles and 1 pistol)」という宗教団体だった。「OCOP」では、信心の厚さと莫大な寄付金によって幹部となる。その後「GVHD (移植片対宿主反応病)」によってさらなる障害をきたしてしまい、「OCOP」から贈られた「MOON」という名のオウムと共にカナダの山奥へ移り住むことになったのだ。

世紀末思想とD2

「世紀末思想というわけじゃないんだけどね」と飯野賢治は語った。が、「D2」の物語は世紀末をあきらかに意識した内容だ。

宗教家やマッドサイエンティストといった滅亡思想を帯びた登場人物。そして生物の大量絶滅、NOE (地球近傍天体) 衝突などのメガデスをモチーフとしたストーリー。ドラッグ問題や殺人事件といった現代の人間の暗部を描いたイベント。決して言先真暗な物語ではないが、「D2」は1999年でなくては作れなかったゲームである、とは言えるだろう。

「今を描くということ。それは文学にしても芸術にしても、基本だよな。「D2」は今しか描けない時代性みたいなものを物語にしようと思っていた。普通に毎日過ごしていて、突然、社会問題を描いた特集番組を見たような感じ。そんなプレイヤーとゲームの距離感を作ってみたかった。ネクスト・センチュリーを迎えようとするときに、20世紀を振り返るゲーム。そんな風に「D2」を楽しんでもらえればいいと思う」

(99年5月、飯野賢治談)

D2モンスタースケッチギャラリー

「D2」に登場する個性的なモンスターたち。ここに掲載しているのは、そのオリジナルラフスケッチの数々。ボツになってしまったものから、ゲーム中に登場する際、多少変更を加えられたものまで、各種あり。



巨大な爪が個性を主張。序盤から登場してくるので、つきあいは長い。



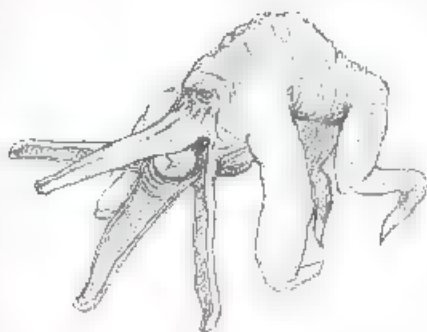
遠くに近くに、いきなり雪面下から登場してくる、神出鬼没なヤツ。



肩の大きな目が特徴的。その目が弱点なので、狙うのは簡単だ。



背中裂け目が痛々しいデザイン。左右にすばやく飛び跳ねる。



何となくユーモラスなくちばし。非常に固いので、ひたすら受て。



頑丈マッチョなモンスター。弱点を撃ったときの痛がりかたが良い。



ボツになったモンスター。個性が足りず、出番が回ってこなかった？



ボツになったモンスター。おそらく地下採掘場で出現予定だったか？



STORY ローラの足跡

運命の子?

宗教家は、ローラをそう名指した。彼の言わんとしたことはなんだったのか? 自分はいったい何者なのか、ローラの困惑はいつそう深まっていく。

宗教家の家 (Disc3 B) から、ローラは再び音楽家の家 (Disc3 A) に戻る。

そこにはジェニーが待っていた。ジェニーは、キンバリーがどこかに出かけてしまった、という。パーカーの姿もどこにも見えない。ローラが隣席に行くと、例のピアノの男も姿を消していた。だが、今までかたく閉ざされていた、その扉の鍵は開いている。そっと扉を押し開き、なかを覗きこむローラ。

その部屋の中央には、グランドピアノが置かれていた。おそらく、この部屋の主は、このピアノに向かってずっとレッスンに励んでいたのだろう。そして、床に散らばっている楽譜。

ローラはピアノに向かい、鍵盤を弾いた。そして、この部屋の主がいつも弾いていた曲を、指でなぞってみる。

と、ピアノの背後にあった扉が開いた。ピアノの鍵盤が鍵になっていたのだ。扉の向こうには、通路が……。その先に隠し小部屋があった。

小部屋の壁一面は、膨大な量の蝶の標本で埋め尽くされていたのだ。トムはたったひとりでこの部屋に身を隠し、この色とりどりの蝶の羽根を見つめながら暮らしていたのだろうか?

標本の蝶に込められたメッセージ
ピアニスト トムのゆがんだ性格

こいつもやっぱり……「D2」の登場人物は全員が重なりイカれている。この部屋の主、音楽家トムもまたしかり。蝶とピアノにとりつかれた彼の横顔を探ってみる。

音楽家の名前は、トム。彼の隠し部屋は、その精神世界そのものを表している。壁一面の蝶の標本。心理学的には、蝶は変身願望の象徴とされている。そして、サイコミステリーにおける病的性質を持った犯罪者描写の定番(「コレクター」「羊たちの沈黙」他)として、蝶の収集家という設定が用いられることも多いのだ。

蝶の羽根はとても壊れやすく、温度の管理を多少でも怠ると、ゴキブリやヒョウホンムシなどに食われたり、すぐに腐ってしまう。乾燥がすぎると、蝶の体が硬直し羽根がうまく開かなかったり、触覚が曲がる。とまあ、その収集家には並外れた几帳面さが問われる。実際のコレクターに目申し訳ないが、「変身願望の象徴」に対して、これほどの心血を注ぐその姿に、つついサイコなイメージを重ね合わせてしまうというわけだ。

ま、すくなくとも、音楽家トムは、かなりなサイコな人物であることは間違いないだろう。

蝶の羽根が暗示する、トムの音楽的才能

色とりどりの蝶の羽根。その紋様は全世界で数万種とも言われ、その数はいまだに把握されていない。また同種の蝶でも、それぞれ紋様は微妙に異なり、その羽根は数限りない多様性を持っている。蝶の羽根の紋様は、種の遺伝情報による先天的な要素と、さなぎから羽化して以降の環境の影響という、ふたつの要素によって形成されると言われている。

「D2」における重要なテーマのひとつ、DNA。蝶の羽根はDNAの多様性、そして生物の環境への順応性の象徴だ。音楽家としての才能に苦悩するトム、それは音楽家の遺伝子を受け継ぐものの悲劇。いくらトレーニングを重ねても、いっこうに上達しないピアノの腕前。血筋は良いはずなのに。そんな苦悩する遺伝子のイメージが、蝶の標本に託されたもうひとつの意味なのだ。



D2-DISC3 A



STORY ローラの足跡

あたりの探索を続けるローラ。西側の山を越えたところで、音符の模様がついた扉を持つ小さなレンガ作り的小屋（Disc3 C）を見つける。

中に入ってみると、そこにはひとりの女性がいた。母性を象徴するような肉付きの良い体形。エプロンにキャップという、平和な家庭を象徴するような服装。優しい口調。そして、それらとはまったく対照的な、不気味な金属の仮面。

その女性の名前はマーサ。屋敷でピアノを弾いている男、トム母親だった。マーサは、トムをピアニストにすることが夢だった。そして英才教育を施すため、あえて人里離れたこの地に、トムとふたりで居を構えた。トムをピアノのレッスンに専念させたいがために。……そして、その熱心さは一線を越えた。さらにトムがピアノに集中できるよう、リンダを与えたというのだ。

「私はね、あの子の指に、あの子の耳に力を与えたかった。だけど、あのクスリは恐ろしいクスリだった。神経がささくれ立って、本能がむきだしになった。あるとき、私は見てしまった。あの子が納屋に隠れてウサギや鳥を切り刻んで遊んでいるのを」

「あの子は笑っていた。「お母さん、僕、ピアノが上手になったよ」あの子はそう言いながら近づいてきた。その手に燃える薪を握りしめて。「うれしいだろ、お母さん」と言って燃えさかる薪を押しつけ、私の顔を焼いた。このようにね」

焼けただれたマーサの顔面。ゆがんだ愛情の絆で結ばれた母と子は、こうして別々の道で暮らすようになったという。

超教育熱心な母と神経質な息子の一線を越えた異常な母子関係とは

マーサの家で、マーサが温かくローラを迎えてくれる。でも、根がゆがんだ性格の持ち主なので、なんと書くブ・キ・ミ。狂気と母性の同居する、この女性の周辺をここで検証してみよう。

傷つけ、傷つけられることで愛を確認する、マゾヒスティックな親子。それがマーサとトムだ。マーサは、量が非でも息子のトムを優秀なピアニストに育て上げたかった。なぜか？

フルネームはマーサ・ワーレン。彼女もまた、音楽家でバイオリニストだった。26歳のときに、高名なジョンというピアニストと結婚。だが、3度の死産を経、しだいにその仲は冷めてゆき、結局は離婚へと至る。そして、そのときに身籠っていた子供を独り身で出産する。それが、息子トムだ。彼は左脳に障害を持っていた。が、成長と共に両親から受け継いだ音楽の才を発揮する。

喜んだマーサは、トムに英才教育を施した。高名な父、ジョンをも凌ぐようなピアニストへと育てるために。カナダの山奥へと転居し、リンダまで与えながら……。

その結果、息子のトムは母の過度な期待に応えようとすればするほど、追いつめられ壊れていった。やがてリンダの凶暴性にとりつかれ、小動物を殺し、あげくにはマーサの目を焼いてしまう。

だが、マーサのトムに対する愛と期待は失われることはなかった。マーサは初対面のローラに、火傷の跡を見せる。マーサにとって目の火傷は、いわばトムとの関係の証。この傷を誰かにさらすことで、実は母と息子の絆を確認しているのだ。

マーサの作った真っ赤なトマトスープ

「またスープ、食べるかい？ おいしいだろう」

ローラがマーサの家を訪れるたびに、マーサは何度でもトマトスープをご馳走してくれる。このトマトスープが実に絶品。おそらく、トムがいつ訪ねてきてもふるまえるよう、いつもキッチンでスープをこしらえているのだ。

この、ゆがんだ母親の愛情のエッセンスともいえる赤いスープは、なんと一口で傷ついた体力が全快してしまう。



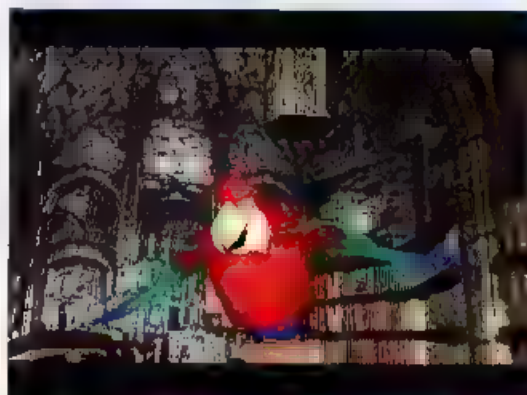
D2-DISC3 C



D2-Disc3



宗教家の家



STORY

ローラの足跡

ローラが音楽家の家(Disc3 A)に戻ると、キンバリーが階段に座り込んでいた。今度はジェニーがいなくなってしまったと言う。

立ち上がるキンバリー。と、1冊の蝶が舞う。この蝶はトムのコレクションに見られたものによく似ているが……。キンバリーは、そのまま外出する。

2階のトムの部屋、繰り置かれるトルコ行進曲。レコードプレイヤーの針が飛び、何度も何度も同じフレーズが続く。ローラはレコードを止め、そして隠し小部屋を覗いた。

床に転がる血まみれのトムの死体。叫び声をあげるローラ。パーカーがその場に駆けつける。

パーカーは、周囲の探索から戻ってきたところだった。彼は、北の谷を越えたところに大きな石橋を見つけたと言う。だが、その石橋には大きな門が設けられ、そしてその門は固く閉ざされ、渡ることはできないらしい。

門を突破することができれば、さらに先へと進むことができるかもしれない。その先に待ち受けるものが何であれ、少なくともこのエリアにくぎづけにされるよりはましだ。

ローラは、門を突破するための何かを求め、外へ。

それは、宗教家の家(Disc3 B)で見つけることができた。その家の主、宗教家は息絶えていた。扉を開けると、宗教家は机に突っ伏し、死んでいたのだ。そして、その家の奥に隠されていた礼拝堂で、ローラはハンドガンと時限爆弾を発見、手に入れる。そして、ロウソクの最後の1本が消えるのを待たずに、外へと出ていった。

Check Point

武器

武器全種入手記念

『D2』オールアームズガイド

宗教家の家を探ると、時限爆弾とハンドガンを発見した。こんな厄介な武器を蓄えているなんて、こいつの正体はテロリストだったのか？ といった疑問はおいて。こまめに探索しながら、運んできたプレイヤー専用、ここですべての武器を手当てできたはず。一気に武器を完全紹介！

「サブマシンガン」

ゲーム中では最初の山小屋(Disc1 A)で入手。飛行機内でクリフ(テロリスト)が乱射していたもの。弾丸装填数は15発。弾丸数は無限。攻撃力はローラレベル1のとき7ダメージ/発~レベル30(最高レベル)のとき21ダメージ/発。

「サブマシンガン(砲)」

音楽家の家(Disc3 A)の隠し部屋内クローゼットで入手。弾丸装填数は10発。弾丸数は無限。攻撃力はローラレベル1のとき15ダメージ/発~レベル30(最高レベル)のとき45ダメージ/発。

「ショットガン」

石造りの山小屋(Disc1 E)で入手。専用弾丸が必要。弾丸は1箱につき6発入っている。1発撃つごとに銃をリロードする。攻撃力は超強力。ローラレベル1のとき150ダメージ/発~レベル30(最高レベル)のとき600ダメージ/発。ほとんどのモンスターを一撃で仕留められる。

「ハンドガン」

宗教家の家(Disc3 B)、礼拝堂のクローゼットで入手。専用の弾丸が必要。弾丸は1箱につき24発入っている。6発撃つごとにリロードしなくてはならない。自動照準のため、バトル中にビューチェンジの必要がなくなる。攻撃力はローラレベル1のとき25ダメージ/発~レベル30(最高レベル)のとき75ダメージ/発。運多に専用の弾丸を見つけることができないので、使いどころが非常に難しい武器。

「グレネード」

フィールドや建物の中で拾う。エンカウントしているモンスターすべてにダメージを与える。攻撃力は最強。ローラレベル1のとき150ダメージ/発~レベル30(最高レベル)のとき600ダメージ/発。ただし、ボスキャラクターとの戦いではあまり効果がない。

D2 ARMS

INTRODUCTION

「D2」に登場する武器はすべて実在のモデルが存在する。ここではそのベースとなった銃を紹介。そのモデルを知ること、さらなるリアリティを感じる事ができるだろう。



STEYR TMP

サブマシンガン

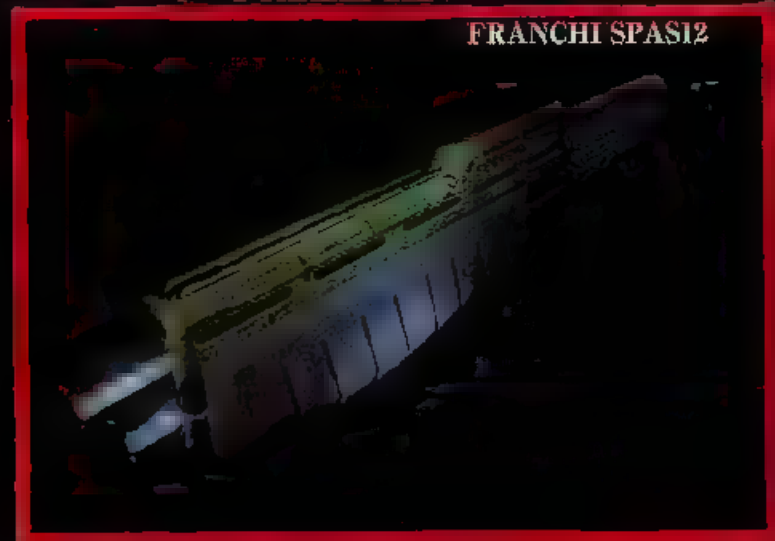
オーストリアの銃器メーカー、ステアー社製。軽化プラスチック製ボディに使っているため、重量と変わらぬ扱いやすさ、また、壊れにくい。連射速度は毎分900発。



Beretta M92FS Inox

レーザーサイト付きハンドガン

イタリアのベレッタ社の名銃。映画「タイ・ハード」「明日の機銃」などで有名。米軍で正式に採用。Inoxはステンレスボディのモデルのことで、雪中でもさびない。



FRANCHI SPAS12

ショットガン

イタリアのフランシ社製。映画「ターミネーター」などで有名なショットガン。弾の装填は手動と自動の切り替え。霰弾を入れ替えることによって、攻撃力を変更可能。



グレネード

信管ゆる手榴弾（ハンドグレネード）。ピンを抜いて投げると大爆発する。行方カナダの北方の地に、これほどにまで頼り切っているかは謎（笑）。



Heckler & Koch PSG1

サブマシンガン（強）

世界でも推しよりの銃器メーカー、ヘックラー&コック社製。連射可能な強力なアサルトライフル。NATO各国で採用。重量は8.7キロととても重いが、有効射程は700メートル。



ライフル（ハンティング用）

ハンティング用ライフルはレモントン、ウエザビーなどの有名メーカーから数発売されている。ムース、グリズリーなどにはマグナム弾を使うライフルを用いる。



STORY ローラの足跡

ローラはさらに探索を続ける。そして、訪れたマーサの家（Disc3 C）。だが、そこにマーサの姿はない。トムとの死と関係があるのだろうか？

立ち去ろうとマーサの家の扉を押し開ける。と、そこにひとりの男が現れた。ラリー・デヴェルー、魔術師に操られ機上で自動小銃を乱射、そして最初の山小屋（Disc1 A）でモンスター化、ローラとキンバリーに襲いかかってきた、あの男だ。

緊張し銃を構えるローラ。だが、ラリーは緑の血がこびりついた顔をせいいっぱい緩め、訴えかけてくる。

「ま、待ってくれ、俺はもう大丈夫だ。信じてくれ。俺はあの魔術師にだまされていただけなんだ。確かにオレはモンスターになっちゃった。だがもう大丈夫なんだ。もう意識を取り戻した。血が緑だってオレは人間なんだ。それとも、おまえはこの人間であるオレを撃ち殺す気か？」

人間なのか、モンスターなのか、ローラは戸惑う。緑の血を流す人間……。

男の言葉とは関係なく、その体内で植物モンスターが活性化する。苦悶の表情、ぼこぼここと波打つ皮膚……、そして、再び咲いた！

凶悪な触手が、ローラに襲いかかる。男は、まだその意識を失ってはいない。だが、その肉体は完全にモンスターに操られていた。ここでも悲劇な闘いが始まるのだ。

ローラは、ラリーに狙いを定め、撃ち続けるしかなかった。

モンスターは人の心を保てるか？
テロリストの悲劇的な最期

緑色の血を流しながら、ローラに命乞いをするテロリスト。彼はモンスターか、それとも人間か。物語の冒頭で、バーカーがローラたちに投げかけた問いの、その答えを、今出さなければならぬ。

人間としてのラリー

氏名：ラリー・デヴェルー

性別：男

年齢：49歳

身長：不明

視力が非常に弱く、左目は義眼。個人データに関しては、本名とルーマニア出身ということ以外、一切不明。ただし、いくつかの犯罪ファイルに、彼の足跡が残されている。例えば80年代後半には、クリス・ホームズと名乗り麻薬や武器の輸・密売で名を馳せていた。また95年頃に「O3」と呼ばれる団体に所属、ここではロブ・コーヘンの名で幹部にまでのぼりつめる。が、その活動に関する詳細は不明。謎の多い人物である。


モンスターとしてのラリー

本人の葛藤とは関わりなく、前回遭遇したときよりも、さらにモンスター化が進んでいる。手足となる触手を自在に操り、非常にすばやい動きで攻撃をしかけてくる。殺意をむき出しにして、ひたすらローラに襲いかかってくるのだ。

その新たな攻撃方法は、触手による引っ掻きに加えて、体から小さな虫を飛ばして噛みつかせること。虫は、サブマシンガンで撃ち落とすことができる。この虫はまるで「リンダ」をキメたときに頭の中で鳴り響く、羽音をたてる虫が実体化したかのようにも見える。

また、この虫を放とうとするときには動きが止まる。その隙に、弱点である目玉を狙うのも手。また、天井にぶら下がって、攻撃をしかけてくる直前もチャンスだ。

モンスターとして、人間として、死にゆく間際まで苦悩するラリー。ローラも思わず情けをかけてしまうのだが……。いずれにせよ、その悲劇的な末路に合掌。



……すまなかつた。
人間に戻してくれてありがとうよ。

今になって、こんな姿になつてからよくわかつたよ。
人間であること、命あることのありがたみをさ。

死ぬって気持ちいいんだな。

GREAT MOTHER

3rd Flash Back

ローラ。ローラ・バートンよ。

わたしはグレートマザー。

さあ、目覚めるのです。

ついに世界は音をたててゆがみ始めました。

天は天でなくなり、地は地でなくなり、

人は人でなくなるでしょう。

急ぎなさい。そして闘うのです。

さもなければ二度と世界は元に戻らない。

さあ、恐れずに前へ進むのです。

わたしはグレートマザー。

あなたたち、すべての創造の母。



D2-Disc3

音楽家の家



STORY

ローラの足跡

ローラは、マーサの家 (Disc3 C) の前で、咲いたテロリストを倒す。が、死にゆく男のまぶたを閉じようと近づいたそのとき、モンスターは最後の反撃を繰り出した。触手はローラの顔面を引っつかみ、そのまま宙吊りにする。薄れゆく意識のなかで、またもや黄色い光とグレートマザーの声……。

ベッドで眠るパーカー。そこに、ローラが落ちてくる。いつもの黄色い光。跳ね起きるパーカー。

パーカーの話によれば、ローラの留守中にマーサがここへやってきたようだ。そして、2階に上がったきり、ずっと降りてこないのだ、と。

ローラは北の石橋 (Disc3 D) に向かうと、そこにはキンバリーがいた。彼女は、ジェニーを捜しに来たのだが、どこにもいないと告げ替。

ふたりは音楽家の家 (Disc3 A) に戻る。すると、パーカーはローラが持ち帰った時限爆弾を分析していた。爆弾を目にしたキンバリーは、自分が石橋にセットし、扉を爆破してくると主張。パーカーがセットした時限爆弾を手に、北の石橋へと引き返す。その後姿を見送り、パーカーが話し始める。

「実は、オレは一時期彼女のことを疑っていたんだ。もしかしたら彼女はもう咲いちまって、モンスター化しているのではないかと。どうやらそうじゃない。いや、それよりももっと恐ろしいモンスターが彼女の中にいることに気づいた。……孤独っていう名のモンスターがね」

次の瞬間、パーカーは時限爆弾のセットを間違えていたことに気づく。ただちにローラに、スノーモービルを走らせ、キンバリーを追う。

Check Point

29

極めてゲーム的に最速クリアする 極めてゲーム的時間制限イベント

キンバリーを救うために発生するタイムアタックイベント。今こそ培ってきたスノーモービルの操縦テクニックを存分に発揮するとき。最短タイムクリアを目指そう！

編集部ではスタートからゴールまで「1分04秒44 (残り時間3分55秒56)」を記録。一方、ワープの開発陣はなんと「1分03秒31 (残り時間0分56秒69!)」のスーパーラップを記録している！ タイム短縮のコツはコースを覚えこんで氷壁に絶対スノーモービルをこすらないこと (減速しないこと、これは基本)、マーサの家のそばのシケイン (1本の木の脇をすり抜けるところ) で最短距離を通ること。そして、そのシケインを抜けたあとの急カーブを早めに右に曲がりきることだ。これらのコツをマスターすれば、1分05秒台に突入できるはず。あとはいかに無駄のない走行ラインを見つけていくか。限りなくミニマムな競争になってくる。

背面走行にもチャレンジ

スノーモービルでYボタンを押すとバック走行ができる。これでタイムアタックに挑戦してみた。コースがまったく見えないため、すべてのコーナーを覚えていないとうまく走れないが、なんとか極めると「3分18秒30 (残り時間1分41秒30)」で完走することができた。まるで目隠しして走るようなおもしろさ。まだまだタイム短縮の可能性は残っているはず。ぜひチャレンジしてみよう。



D2-Disc3



音楽家の家



STORY ローラの足跡

時限爆弾の時間セットミス、パーカーの失敗を激しく責めるキンバリー……。落胆したパーカーは、キンバリーに形見のペンダントを渡してくれと、ローラに委ねる。一方、キンバリーもまた、パーカーに強くあたりすぎたことを後悔し、そして彼女はローラに告白する。

父の死、母の拳銃自殺、キンバリーに対する暴行。それ以来、男を罵るようになったこと。そして、リンドを服用するようになったこと……。

彼女はパーカーに対し、素直に感謝の気持ちを伝えようと決意する。そして、パーカーにあって、一篇の詩をしたためるのだった。

その翌朝、パーカーは歩み寄るキンバリーを拒んだ。そして、■らの手のひらにナイフを押しあてる。流れ落ちる緑の血。パーカーは、いつのまにかモンスター化していたのだ。彼は、ひとりで音楽家の家(Disc3 A)を立ち去る。そして、やがて遠くから爆発音が聞こえてくる。パーカーは、自ら時限爆弾を抱え、北の石橋(Disc3 D)の門に激突した。

パーカーを追い、北の石橋へ。門は跡形もなく消し飛んでいた。ローラは泣き崩れるキンバリーに、パーカーのペンダントを手渡すのだった。

キンバリーを残し、ローラが音楽家の家に戻ると、ジェニーが飛び出してきた。ずっとキンバリーから身を隠していたのだと叫ぶ。キンバリーがジェニーに襲いかかってきたから、と。

そのとき、2階からマーサが現れた。そして、足からは触手を、背中からは羽をのばすや、襲いかかってきた。

Check Point

バイオリンを奏で襲う狂った母性 マーサのProfile

わたしの息子をあんな姿にして、ひどいわね。殺しておもしろかったかい？ 食べたんだろう？ おいしかったかい？ ……身に覚えはないが、思わぬたじたじ、狂気の母マーサを解説する。

人間としてのマーサ

氏名：マーサ・ワレン

性別：女

年齢：59歳

身長：170センチ

バンクーバー出身。チェリストの父を持ち、学生の頃からバイオリニストとして優秀な成績を修める。卒業後アメリカに渡るが、マーケットで強盗事件に遭遇。その流れ弾によって、左手にプロトとしては致命的外傷を受ける。

その後の不幸な結婚生活を経、授かった一軒種のトム。彼女がトムに厳しいレッスンを強いたのは、一緒に演奏したいという願いから。だが、その想いが過剰な期待となり、トムを苦しめた。深すぎる愛情と後悔の念が、彼女を狂気に走らせる。


モンスターとしてのマーサ

モンスターとなり、抑圧されていた欲望を解き放つマーサ。彼女は自慢のバイオリンを弾きながら「トムと一緒に演奏がしたかった」とつぶやき、襲ってくる。彼女とのバトル中にかかるBGMは「トルコ行進曲」。最初はバイオリンの独奏だが、クライマックスではバイオリンの上にピアノの音色が重なって、アンサンブルとなる。マーサの長年の夢だったトムのピアノとの競演。それは、モンスターになったことではかなえられたのだ。

モンスターになる以前から、恐ろしい風貌だったマーサ。その彼女がモンスター化したときは、もっと恐ろしい。攻撃パターンは、足元から鳥のような爪を生やし、背中中の羽根を使って遠くからひっかいてくるのだ。まるで鳥！

「その爪で、息子トムを掴まえておきたい。羽根は、息子と共に羽ばたきたい。そんな気持ちの表れ。おまけに……鳥と子の行進曲、トリトコ行進曲、でトルコ行進曲、なんちて」

(89年11月、飯野賢治談)



トム、トム、聞こえるかい？

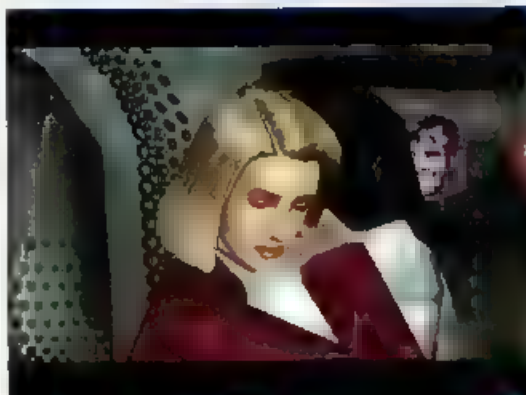
母さん、自分の夢を押しつけて悪かったねえ。

母さんの育て方が間違っていたよ。

トム、トム、聞こえるかい？

トムもいつしよにアンザンブルしましょう。

トムが欲しかったスタンウェイのピアノを買ってきたよ。



STORY ローラの足跡

「キムのお姉ちゃんも、ああやって襲ってきたの。だからずっと隠れてたの」

音楽家の家 (Disc3 A) で、マーサを倒したローラに、ジェニーは泣きつく。その場にかけてつけたキンバリーは、ジェニーの言葉に愕然とする。彼女自身には、いっさいの記憶がない。が、すべては真実のようだ。彼女はすべての罪をつぐなうため、ローラたちと離れ、ひとりだけで旅立つことを決意する。

そして、キンバリーとの別れ。彼女はパーカーの元へ「かうつもりだと告げ、去っていく。

ふたりぎりになったローラとジェニーは、パーカーが命をかけて破壊した橋の門を越えて行こうと決める。

スノーモービルで北の石橋 (Disc3 D) のたもとまでやってくる。と、ジェニーが悲鳴をあげた。パーカーが現れたのだ。彼は、半ばデンスターになって生きていた。片腕を失い、その腕の半分は焼けただけられた姿で、ローラに迫ってくる。べっとりとへばりついた血のりは、緑。

「パーカー!?」

キンバリーだ。彼女はショットガンを片手に、パーカーを抱きしめる。その腹を、「啖いた」パーカーの触手が貫く。流れ出る、キンバリーの赤い血。

キンバリーは、パーカーに愛の言葉を囁き、そしてショットガンで彼を打ち抜いた。

混ざり合う、赤い血と緑の血。ふたりは抱き合ったまま命絶えた。その傍らには、キンバリーがパーカーに捧げた一冊の詩が舞っていた。

物語の冒頭でローラを救出し、共に協力し生き延びてきた本編の主人公、キンバリー・フォックス。彼女は、ここで壮絶な死を迎える。追悼の意を表して、彼女の経歴と疑惑を検証しよう。

男性不信、ドラッグ依存、極度の孤独感。キンバリーには深いトラウマ (精神的外傷) が蓄った。父の死、借金で苦しむ母のピストル自殺、そして暴行事件。死と暴力が隣り合わせの毎日から逃れるため、彼女はピストルのトリガーに手をかけ、初めて人を撃った。

以来、キンバリーは悪夢に苛まれる。彼女が詩作に没頭するのも、悪夢からの逃避ゆえ。彼女の孤独な魂は、心の平安を求めてリンダと詩作に救いを求めた。

そして、キンバリーはカナダの極限的状況で、パーカーとローラに出会い、心を癒していく。彼女にとって、この白い雪の世界は癒しの場となったに違いない。

だが、リンダの狂気は容赦なく彼女を蝕み、そして悲劇的な死を迎えたのだ。

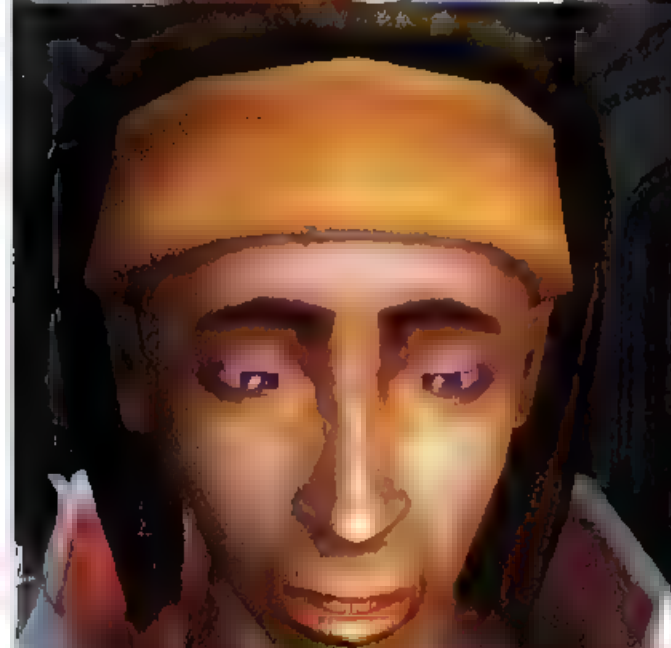
キンバリーの疑惑を検証する

ローラにとってもっとも身近で、もっとも不可解な人物がキンバリーだった。彼女の疑惑を、唯一理解できるカギが「リンダ」である。

石造りの山小屋 (Disc1 E) で起きたクリフ (テロリスト) 殺害や、ブレナー薬品 (Disc2 B) のリンダ貯蔵庫でローラを閉じ込め凍死させようとしたこと、そして音楽家の家 (Disc3 A) での音楽家トムの変死。

どの事件も、キンバリーがやったという確証はない。だが、少なくとも、必ず彼女がリンダを服用した後に起きている事件であることは確かだ。

トムの死体は目玉をえぐられ、はらわたを引き出されていた。リンダは暴力的な性格を生みだし、ときに人をカニバリズムにまで暴走させるという。もし、すべての事件の犯人がキンバリーであるのなら、彼女の二面性 (二重人格性)こそ、モンスターよりも恐ろしい存在だったと言えるだろう。



D2-DISC3 D

『D2』スーパーマニアックス

レアムービーを見たか？

99年3月11日に発売されたワープのドリームキャスト第1作「リアルサウンド〜風のリタレット〜」。この初回生産分に「D2」体験版「D2-shock!」が同梱されていた。この体験版、おまけとして「ドリームキャストのビジュアルメモリに特別なデータをセーブすることができた。実は、このデータを持って「D2」本編をプレイすると、97年頃に作成されていた幻のハードM2用「Dの食卓2」オープニングムービーを見ることが出来る。当時は前作「Dの食卓」の純粋な続編として企画が練られていた。現在の「D2」とは無関係のストーリーだが、その道伝子またどこのことのできる貴重品だ。

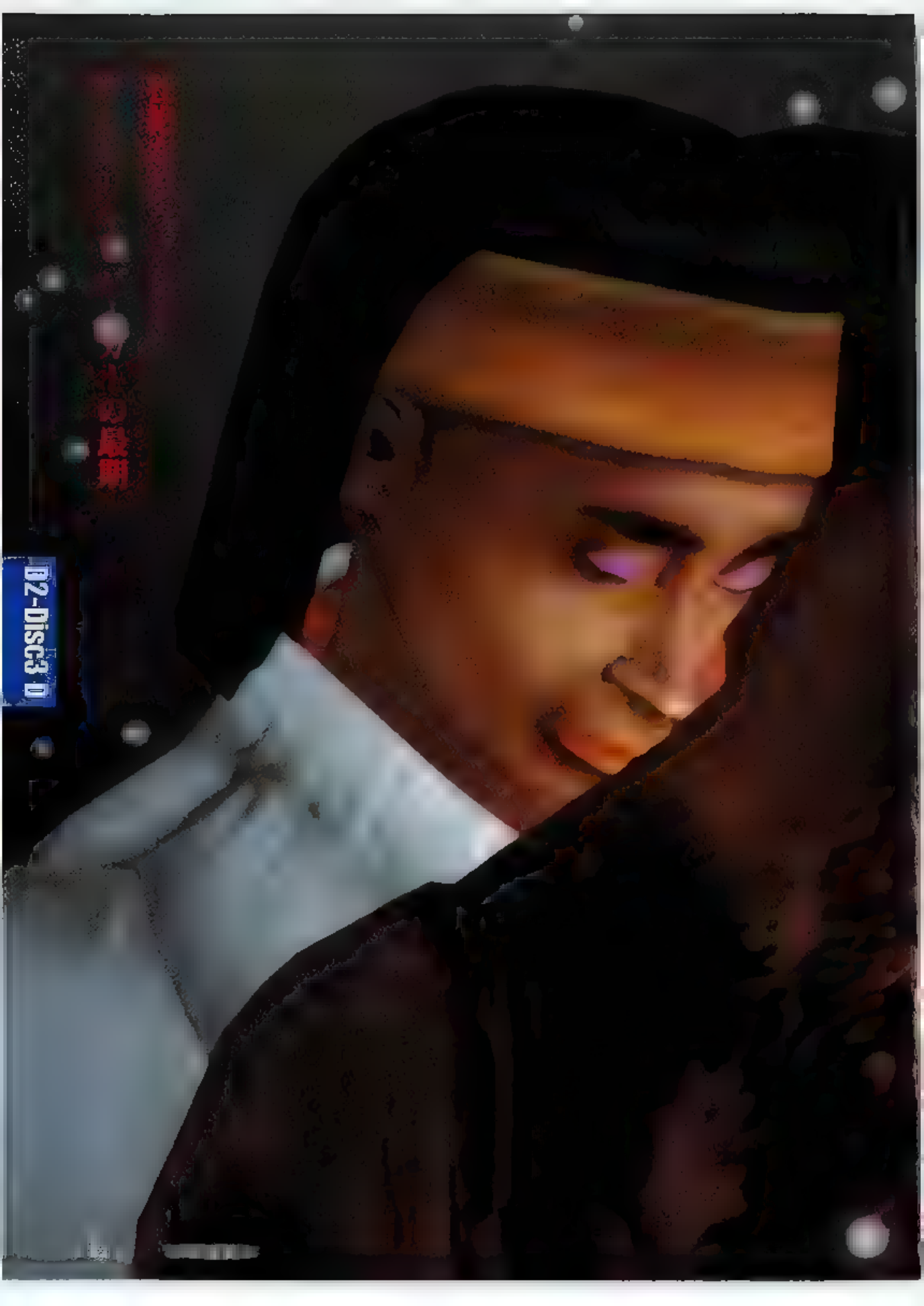
なんなんだ、このキャラクター

首山に不思議なキャラクターが隠れて。これは、D2が9900で発売したバスゲーム「宇宙生物フロボン君」のキャラクター。「D2」をプレイしついでに、自然に「D2」の隠し条件は「D2」が見つかる。



天
地
の
最
期

D2-DISC3 0



光

作：キンバリー・アッシュ

はじめに光があった
闇と光の間にあるもの、それは闇と呼ばれた
闇に寄り添い、生きる者たちは悲しみの影も取り残され
太陽からの手紙を火にくべた
闇に寄り添い、生きる者たちは自分の血を鉛筆で
溢まわし言葉をつむいだ
闇は心を探さない
鉛筆は自分自身を守るための道具だった
そしてあやまちの影を消きはじめ
一日目に、空を燃やす火を集めた
二日目に、水を燃やす火を集めた
三日目に、土を燃やす火を集めた
四日目に、星を燃やすだけの火を集めた
五日目には何もなかった
六日目にも何もなかった
七日目に、あなたは訪れた
あなたは禁じられた扉を開けた
闇はこぼれはじめた
解き放つ方
読むくごどのない
あなたは船をこぎだし、深いなる川を渡る
船の楫で心をつなぎ、深いなる川を渡る
川の流れるのはじまりを知らず、深いなる川を渡る
道の先から
いつかすべてを終わらせていた嵐は
光にとけて、丘の上に立つまっすぐな木にな
木はやがて森となり
鳥たちを呼んだ
鳥はまるで誰かの心を思い描きようとして
そこには忘れ去られていたものがあつた
空はこぼれ落ち、あるが、ざわめく
胸きこえるもの
林の木々の中に木漏れ日となって落ちるもの
空より降りてくるものすべてに手を広げて、受けとめよ
あなた叫んだ
飛べ、と叫んだ
飛べ、と叫んだ
すべてが終わる、そして、前まる
光が訪れた
そこには神様が隠れていた
神はそれがあなたのおごないだと知る
神様に代わって、あなたが穿ったものは
それはわたしの中に眠るオーロラ
神様に代わって、あなたが穿ったものは
わたしはそれを、愛と信じてよ
そして知る
はじめに、光があった



プロフィール

高橋修

1984年、群馬県前橋市生まれ。大学時代から音楽にハマリ、88年、『ミュージック・マガジン』編集部。98年から同誌編集長に就任。ロックからアニメ音楽まで、およそ音楽と名のつくものに興味を持っている。

『D2』、音像と しての印象

飯野賢治のゲームといえば、音にこだわったものという印象がある。「Dの食卓」には「ボリュームを大きくして」という但し書きがあるし、「エネミー・ゼロ」はとにかく音に集中して取り組まなければならないものだし、『風のリグレット』に至っては完全に音だけの作品だった。これはゲームを全身で体験させる、極めて周到でまっとうな方向性である。

そうした音へのこだわり、あるいは全身で体験させるという志向においては、当然のことながら音楽は大きな比重を占める。「Dの食卓」では飯野賢治自身が音楽を手がけ、サスペンフルな世界を盛り上げたし、『エネミー・ゼロ』ではマイケル・ナイマン、『風のリグレット』では鈴木康一と矢野顕子というそうそうたるメンバーを起用していた。音楽の重要性への並々ならぬ視線を感じさせる。

というところで、このたび発表された「Dの食卓2」だが、ここでは再び飯野賢治が音楽を担当している。どのような世界が展開されているのか、興味を持って「D2」の音楽に触れてみた。

ひとりですべてまかなったゲーム音楽ということで、実際に音を聞く前はテクノ的な手ざわりの曲が多いのではないかと予想していたが、ふたを開けてみると、ピアノ、ヴァイオリン、チェロを基本に生楽器の響きを生かした、極めてシンプルな曲が多かった。もっとも、考えてみれば「Dの食卓」もそれに近い世界だったわけで、まさに「D2」という感じなのかもしれない。

ホラー映画よりも、サイコ・サスペンス映画の音楽に通じる、シャープな音像が印象的である。特にピアノの音に関しては、映像を隠れて聞いた場合、ECMレーベルのジャズ作品などに通じる、極めて透明で、ある種冷たい刺すようなトーンが、まさに作品全体の雰囲気や緊張感を決定付けている。ドラムベースやテクノの世界でも、ECM的なサウンドには注目が集まっているが、そういう意味では実に現代的なトーンであり、アコースティックでありながらテクノ的なアンビエンスを演出しているといえる。本編サウンドトラックとは別にテクノ/トリップ・ホップ/アブストラクト・



D2
Sketches

Kenji Eno



Kenji Eno

ヒップホップ勢によるリミックス盤も発売されるらしいが、音の感触として実は遠くないところにあるので、それも「D2」の世界を大きく逸脱するものにはならないだろう、というところが面白い。

そうした音色のピアノと、主にチェロの低音が耳に残る弦楽器とのアンサンブルによって、作品全体に一貫した緊張感があるわけだが、実は同時に、今風に言えば“癒し”の要素が■じられるのも興味深い。■局のところ、■き手の緊張を強いるような音楽と、リラックスへと導く音楽の境目は実は表裏一体であり、そのことに関して飯野賢治は非常に自覚的な感じがする。

劇中で印象的に使われ、エンディング曲にもなっているボサ・ノヴァ風の曲は、アート・リンゼイによる本作のためのオリジナル曲。アートは、ニューヨークのアヴァンギャルド・ジャズ・シーンから登場し、80年代にはアンビシャス・ラヴァーズというユニットで活躍し、最近ではソロ・アーティストとして活動している、とてもユニークな才人。ギター・サウンドが持ち

味だが、実はアートはギターを“普通に”弾けない、というのも面白いところ。ブラジルで何年か過ごしたこともあって、ブラジル音楽への造詣も深く、プロデューサーとしても活動するほか、坂本■一などの作品に参加もしている。

「D2」で流れるアートの曲「Counting The Roses」は、そうしたアートのブラジルの要素が強く出た、まさにアート■が味わえる名曲だ。彼の音楽も“張り詰めた緊張感あふれるサウンドにもかかわらず聞く者をリラックスさせる”というのが特徴で、その辺はまさに出会うべくして出会ったということが言えるだろう。

GREAT MOTHER

4th Flash Back

ローラ、あなたは誰ですか？

あなたはそれを知る必要がある。

邪悪なる者が今、恐るべき力と融合し、

今、破壊の神たらんとしている。

ローラ、あなたは選ばれし者。

目覚めるのです。



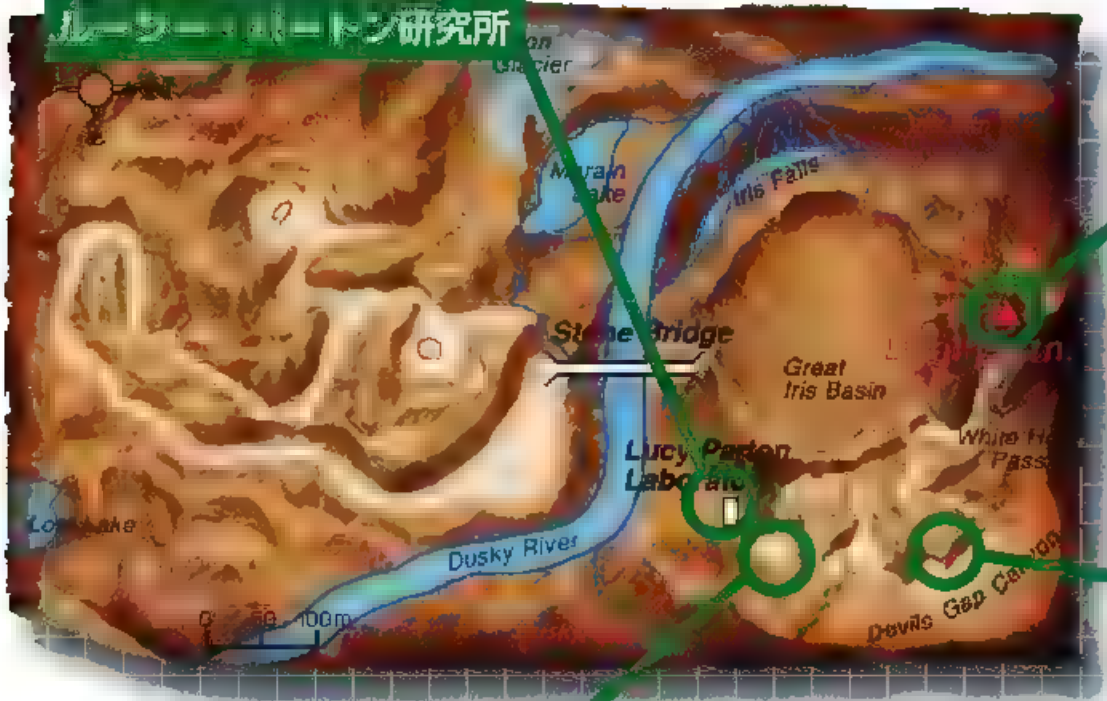
D2

D2-Disc4



D2-Disc4 Research Point

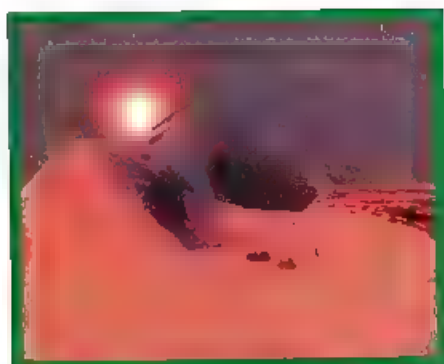
ここでローラは運命と奇跡を知る



ルーサー・バートン研究所

山小屋





デスマウンテン



デスマウンテンへの雪原



D2-Disc4

ローラの最短移動経路



ルーシー・パートン研究所

- ・閉鎖された研究所を見つける
- ・自分の名前「ローラ・パートン」を口にする
- ・研究所の中に入り、かつてそこで行われていた研究の詳細を知る
- ・B 5階にあるメインラボに進む
- ・ローラの母親との再会、そして別れ
- ・研究所の生物が崩れ落ちるなか、気を失う



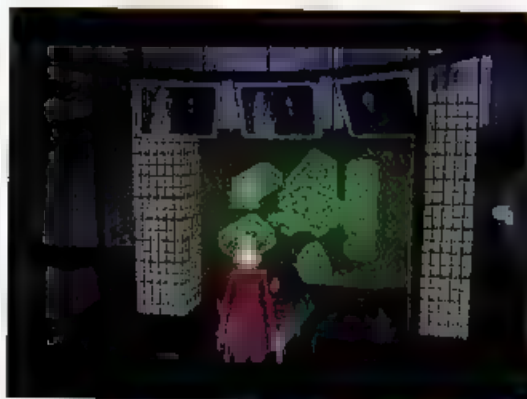
デスマウンテンへの雪原

- ・山小屋の中で目を覚ます
- ・ジェニーとの再会
- ・デスマウンテンの怪しい光を目にする



デスマウンテン

- ・デスマウンテン頂上へと向かい、最後の闘いに挑む



STORY

ルーシーの足跡

デスマウンテンは真っ赤に染まり、空は不気味に輝き始めている。ローラとジェニーは、その山の麓にある巨大な建物へとスノーモービルを飛ばす。

そこはルーシー・ハートン研究所 (Disc4 A)。ローラの母と同じ名前が冠された建物だった。ローラが入り口の扉に手を伸ばすと、自動応答システムが名前を尋ねてきた。ローラは、確信を持って答えた。「私は、ローラ。ローラ・ハートン」

研究所の門は音を立てて開いた。その内部は広大なクローン技術に関する研究施設だった。あたりをくまなく探索しながら、先へと進む。

「DNAチェックが終了しました。ローラ・ハートン様、お入りください。ローラ・ハートン様は27年ぶりの入場でございます」

ローラは自動音声に導かれ、ひとり研究所の奥深くへと向かう。そして、たどり着いた地下5階。そこで待ち受けていたのは、大型のコンピュータだった。そのコンピュータは、ローラの母だと名乗った。そして、ローラ出生の秘密について語り始めるのだ。

1万年前の氷漬けのマンモスの体内から抽出された人型の生物。その精子を受精させた、ローラの母ルーシー。そして生まれた子供……。

何もかもが、行き過ぎたクローン研究の結果であった。ルーシーの記憶を移植されたコンピュータは、すべてを告げた後、ローラに懇願する。

「お母さんを殺さないで。こんな過ちが二度と繰り返されないように、私の意志がまだあるうちに、さあ殺さない！」

ルーシー・ハートン研究所概説と 実際のクローン技術研究

ローラの母親ルーシーは、「D2」に登場する者うひとりのマッドサイエンティスト (!?) だった。ローラ誕生に至るそのクローン研究について、ちよいと補足&解説を試みる。

ローラがたどり着いた建物は、ローラの母が作り上げた壮大なクローン技術の実験場だった。デスマウンテンの麓に位置するこのルーシー・ハートン研究所は、ローラの母ルーシー・ハートン博士を中心に設立され、主に分子生物学、遺伝子工学、クローン技術の研究を行っていた。現在はすべての施設が閉鎖されているが、コンピュータによる管理は継続中だ。

ルーシーの研究と現実の研究

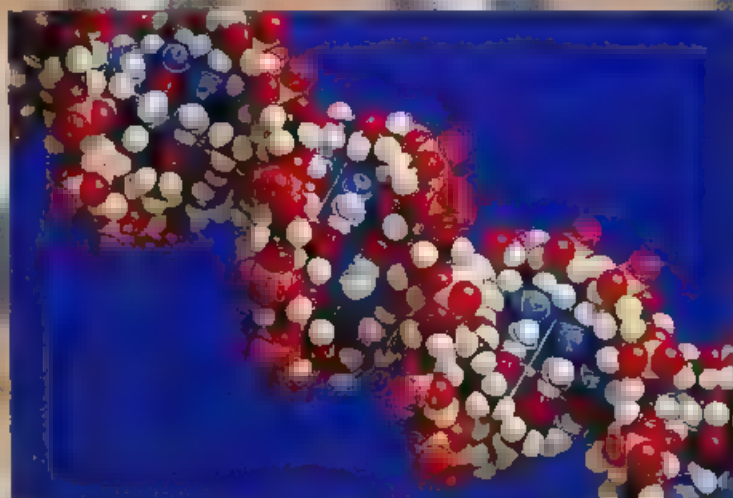
そもそも分子生物学の研究は、1953年ワトソンとクリックというふたりの研究者によって、遺伝子の構造を明らかにする論文が発表されたことから始まった。以来40年に渡り、この分野はバイオテクノロジー、クローン技術といった様々な新技術の基礎になっている。

「D2」の世界では、ルーシー・ハートン博士がマンモスの体細胞クローニングに成功したことで、この研究所を設立するに至ったことになっている。

現実の世界でも、すでに体細胞のクローニングは実現可能な技術だ。DNA配列が壊れていないマンモスの体細胞さえあれば、理論上はクローン技術によりマンモスを蘇らせることもできるのだ。

なお、日本においても1997年より近畿大学生物理工学部教授、入谷明氏と鹿児島大学農学部教授、中西嘉彦氏、徳藤和文氏を中心としたグループが、シベリアの永久凍土に氷漬けになっているマンモスの精巣を使って、現代にマンモスを蘇らせようと実験を開始している。

ただし、これは体細胞クローニング技術を使ったものではなく、冷凍状態になった精巣の中に眠る精子を解凍し、アフリカ象と配合させることでマンモスと象の混血を生みだそうという実験。これまでに永久凍土からは5匹のマンモスが発掘され、実験は現在も続行中だ。



D2-DISEASE A



考察

ルーシーとマンモスと「D2」と

ローラの母の名前ルーシーは、アフリカで発掘された300万年前のアウストラロピテクス・アファレンシス（猿人）の女性（メス）につけられたニックネーム・ルーシーから取られたという。で、その猿人ルーシーの名前の由来は、ご存じビートルズの名曲“Lucy in the Sky with Diamonds”（L.S.D.）から。猿人ルーシーは、身長1メートル、人類最古の祖先とされ、三足歩行で草原を闊歩していたらしい。

また、母ルーシーが生前に研究していたマンモスは、学名プリミゲニウス（原始的な象の属）。クロマニヨン人などの現生人類は、マンモスを狩り、皮を衣服やテントに、骨を武器に、肉を食料に、脂肪を燃料にすることで、技術を発達させていった。

ルーシーは、草食のマンモスの胃袋の中に太古の人類の骨が落ちていたと言う。このあたりが「D2」最大の謎。鍵を握るのは、リンダ=破壊の神シャドウ……!?



ルーシーの知恵と命を継ぐもの Xiloに隠されたメッセージ

た麗無抵抗なコンピュータを破壊するだけではない。運命の子ローラが、母ルーシーを自らの手で消滅させる、それがこのシーンの象徴的意味。Xiloを読み解けば、真実が見えてくる。

ローラの母、ルーシー・パートンの記憶と知識を封じ込めた巨大なマザーコンピュータ。それがXilo（スイロ）である。このXiloは、ローラのクローンを作りだすために開発されたもの。クローン生産実量がすべて失敗に終わった今も、コンピュータは活動を停止せず、この研究所を管理し続けている。

このXiloという名は、さい帯（Xi-tai）を由来としている。さい帯は子宮の中の胎児と胎盤をつなぐひも状の器官。これを介して酸素と栄養物が胎児に送られる。いわば、この空間は巨大な母の子宮。ローラはその中で、鏡をぶっ放すことになるのだ。

Xilo（スイロ）のもうひとつの「D2」的語源は、もちろん白（シロ）。無垢なるものの象徴のカラー。そして、ゲーム「D2」自体のシンボルカラー。これを母のイメージに重ね合わせている。

最終ターゲット、それはチャクラ!?

ローラが対峙する、Xiloの中央部分。脈打ちながら開閉する部分に、渦を巻いたような不思議な印がのぞき見えるだろう。これは原始仏教、古代インド、チベットの聖典などで語られるチャクラのシンボルマークだ。

チャクラとは、人間の体の中にある人体エネルギーの印。上からサハスラーラ、アージュニャー、ヴィシュッダ、アナーハタ、マニプーラ、スヴァディシュターナ、ムラダーラの7つがある。このチャクラをクンダリーニ（よく蛇に喩えられる）という力によって回すことにより（チャクラはよく風車に喩えられる）、人間の神秘的力が活性化するといわれている。このクンダリーニの出発地点が、まさしく子宮のそばの尾骨。ローラがチャクラを撃つこと、それはまさしくルーシー（=母）の霊的エネルギーを絶つことに他ならない。



GREAT MOTHER

5th Flash Back

ローラ。ローラ・バートンよ。
悪しき心は今、大いなる力と共にあり、
新たなる生を受けた。
悪しき心はあなたを知っている。
悪しき心は現し身となり、
おまえの元へと訪れるだろう。
さあ、ローラ、進みなさい。
決して立ち止まってはならない。



D2登場人物相関図

グレートマザー サイド

Light Side of the GreatMother

●レイズファミリー



孫娘

ジェニー・レイズ

ローラと行動をともにする少女。祖父に会うためにカナダへやってきた。最終に破壊の神の光を浴びて死んでしまう。



祖父

ボブ・レイズ

ジェニーがカナダにやってくることを楽しみにしていた学者。ジェニーが死んだと思い、モンスター化。ローラに倒される。



キャサリン・ハウ

飛行機事故の生き残り。モンスター化して、ほかに生き残った者たちを襲う。ローラに倒される。



ラリー・デヴェル (テロリスト)

ノレックスに誘われたリンダによりトリップ。ハイジャックを企てる。飛行機事故から生き残るがモンスター化。ローラに倒される。



宗叔軍

ケビン・ノイズ

ローラがカナダ現地へ出てくることを予言。ローラにその預言を告げた。その役割を終えたのちに生還をせう。

●ワレン・ファミリー



息子

トム・ワレン

母マーサの新しいピアノレッスンにより、この地へ連れてこられた。リンダを飲み発狂。最後は何者かに殺される。



母

マーサ・ワレン

息子のトムをピアニストにすることに全力を注ぐ女性。トムが殺されたことを知り、モンスター化。ローラに倒される。



クリフ・アンドリュース (テロリスト)

ラリーとともにハイジャックを企てる。飛行機事故から生き残るが、何者かににより殺される。



ノレックス・ゲオルギータ (魔術師)

第二の破壊の神シャドウの導きを受ける。謎の演習場。飛行機を墜落させたあと、デスマウンテンを登り、シャドウと同化。

●バートンファミリー



娘 ローラ・バートン

本編の主人公。ある危険な実験の果てに、生まれた奇跡の子供。グレートマザーに産まれつづき、破壊の神シャドウに挑む。



父 ? ? ? ?

ローラの父にあたる存在。氷凍付のマシモスの冒険に消滅されず残っていた男性。太古の人類か、それとも?

母 Xilo(ルーシー・バートン)

ローラの母。分子生物学者であったが事故死。死後、コンピュータ(Xilo)に思考と記憶を移す。ローラに倒される。

●ブレナーファミリー



長男

デビッド・ブレナー

ローラの命を奪ったFBIエージェント。父と対立していたが、関係を修復するためにカナダへ。飛行機事故で記憶を失う。



次男

ジョン・ブレナー

リンダの警備人。最愛の父をモンスターに襲われたことで、リンダを飲み発狂。クローンキンバリーに殺される。



父 ケニー・ブレナー

世界の破壊を望むマッドサイエンティスト。リンダを誘惑させる。自分がモンスター化する前に死のうとする。



母 リンダ・ブレナー

もとは人間。2人の子供を産んだあと、コンピュータに意識と記憶を移した。ローラに奪われデリート(プログラム消去)。

第二の破壊の神 シャドウ サイド

Dark Side of the Shadow



プロフィール

坂元裕二

「東京ラブストーリー」「同・級・生」など、数々のヒットドラマを生み出した脚本家。97年に「リアルサウンド〜風のリグレット〜」のシナリオを手がけ、ゲーム業界の人になる。

歴史上、 もっとも暗い ホームドラマ

「D2」のシナリオは、最初5枚の時でした。

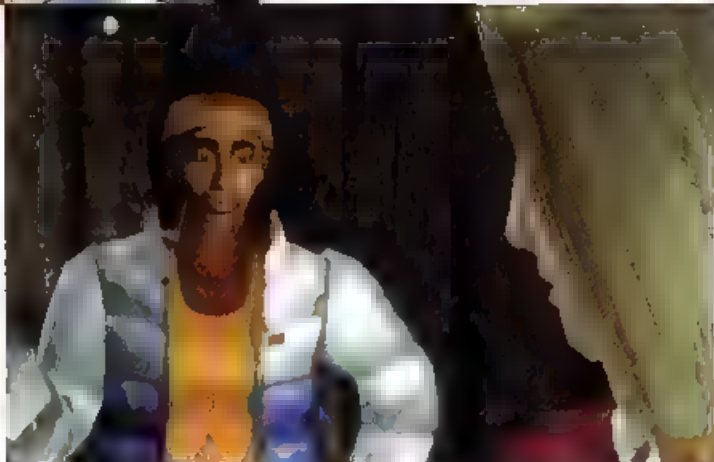
雪について、着替について、グレートマザーといった観念的なものまでが含まれた詩。今、振り返るとその詩にすべてが入っていたと思うのですが、その時から「D2」の開発は始まったんです。

当時の僕は、開発に加わる予定ではなかったので、飯野さんが書いたプロットに、意見を言ったり、相談に乗ったりしていました。その時「D2」のアイデアを聞いたら「緑の血を流すのが敵で、赤い血を流すのが人間。だけど、ガンで撃たなくては、その判別はつかない……」と言うので、ゲーム的でありながら実にドキドキするストーリーだな、と。僕はもともと「ドンキーコング」とか「マザー2」が好きな人■なもんで、こういうふうシステムとプロットが密着しているゲームはすごく面白いな、と思ったんですね。

実際に僕がセリフを書くことになったのは、それか

らずと後。飯野さんが3か月にわたるホテルのカンヅメから帰ってきてから（98年秋）。飯野さんはシナリオを書くために、ずっとホテルにこもっていたんです。結局、ホテルでは書き上がらなくて、ホテルを出てからどんどん台本があがってきた。で、そのあがってきた台本を読んだら、すごく良くてね。イメージが広がって、一気にパーッとセリフを書いてしまった。

とくに最初のボスキャラクター、スチュワーデスのシーンがすべてを決めましたね。あれは狂っているというより、笑える怖さ。あのキャラクターとセリフを見た瞬間に、ああ、今回はコレでいくんだと納得がきました。それまで、ほかのキャラクターはおとなしかったんだけど、全部スチュワーデスのテイストにそろえたんです。このように、基本的に僕がしたことは登場するキャラクターに息吹を与えて、プレイヤーに共感しやすくすること。ユングやDNAといった飯野さん



のテーマがあって、土台がしっかりしていたから、ストーリーやテーマは一切いじることはなかったんです。

そういう意味で、この「D2」はとても飯野賢治的なストーリーだと思います。ここまで作り手が作品にダイレクトに出るのも珍しい。たとえばある一面から見れば「D2」は家族の話ですよ。ジェニー、キンバリー、ブレナー家、マーサ、そしてローラ。すべての家族の姿を描いている。そういう意味では「D2」は、歴史上、最も暗いホームドラマですよ（笑）。最初に話を聞いたときには、ここまで家族のモチーフは盛り込まれていなかったから、もしかすると飯野さんに子供が生まれたことの影響なのかもしれない（98年4月「D2」の制作中に飯野賢治に長男が誕生）。他にも家族のモチーフだけでなく、飯野さんの迷いや葛藤がたくさん詰められている。「人間はこの世界に存在しているのか」という「D2」のテーマも、同様に、

飯野さんの悩みを反映していると思うんです。自分はこんなゲームを作っているのか、いけないのか、とね。一番思っているのはキンバリーのセリフ。キンバリーって飯野さんそっくりだと思うんです。話の口調とか前置きが長いところとか（笑）。まあ、それは冗談だけど、飯野さんは自分の考え方をキンバリーに投影、代弁させているような気もする。本人も気づいていないのかもしれないけど、本人の心境の変化がたくさん含まれているんですよ。それはすごく正しい、モノ作りの人間の姿勢だと思いますね。

このゲームは善し悪しで語るまえに、まずこんなゲームが存在することがすごい。やはり彼はThink differentな存在。こういう人の存在によって、いろんなものが変わっていくんだな。って思います。少なくとも、石橋を叩いて渡るタイプの人にはいいものを作れないからね。（談）



STORY ローラの足跡

気がつくときローラとジェニーは、デスマウンテンのふもと山小屋にいた。目覚めたジェニーは、眠っている間に、ローラと同じビジョンを見たと言った。地球が誕生し、恐竜が生まれ、滅び、そして人類が誕生し、様々な武器や技術を生み出し、現在へと至る壮大なビジョンを……。

そのとき、ついにシャドウが目覚めた。デスマウンテン (Disc4 C) に埋もれた隕石が光り輝き、魔術師は破壊の神シャドウと合体する。

轟音と共に山が不気味な輝きを放つ。その光に打たれたジェニーは、無残にも溶けてしまう。……なぜ? 絶叫するローラ。

そのとき、グレートマザーがローラに語りかけてくる。その声は、いつもよりも切迫しているようだ。シャドウの力が強まっているのだという。急がなくてはならない。

たったひとりとなったローラは、シャドウとの対決を覚悟し、デスマウンテンの頂上を目指す。空は赤く輝き、生き物の気配は一切なくなってしまった。デスマウンテンの山道にはリンダが咲き乱れ、シャドウの影響を受けて強力に進化したモンスターたちが、立ちほだかる。

デスマウンテンの頂上付近に、ぽっかりと穿たれた洞窟。地の果てまで続いているその巨大な穴に、ローラは足を踏み入れた。そこで待ち構えていたのは魔術師、ノレックス・ゲオルギータ。

グレートマザーの力を受けたローラと、シャドウの力を受けた魔術師の最後の闘いがとうとう始まるようとしている……。

ついに、自身の出生の秘密を知ってしまったローラ。彼女は人間ではなかった。そして、繰り返される人類の歴史と罪のビジョン。新たな創造のために、人類のために、彼女は立ち上がる。

グレートマザーの力で、デスマウンテンの前の山小屋に飛ばされたローラとジェニー。そこでジェニーに小さな変化が起こる。その変化はセリフのほんの一部に見られるので、聞き逃してしまった人も多いただろう。その変化はジェニーが山小屋で目覚めたときに語られるセリフだ。

「ローラお姉ちゃん、私、どうしてこんなところにいるの? お家に帰りたい。早くお墓に帰りたいよ」

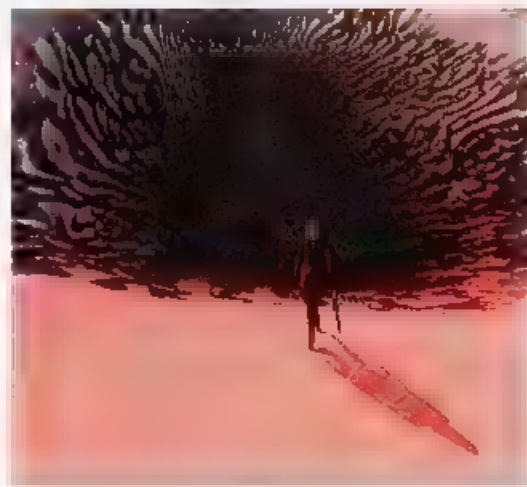
このセリフ、何か違和感がないだろうか。

ジェニーはこれまで、自分のことを「ジェニー」と呼んでいた。しかし、このセリフに置いてジェニーは自分のことを「私」と呼んでいるのだ。

ジェニーはグレートマザーのビジョンをローラと共に見たことで、人類の歴史と人類の犯してきた罪を知った。「知ること」で、彼女は精神的に成長を遂げた。このシーンでローラはグレートマザーの代弁者となり、ジェニーは人間の代弁者となったのだ。

しかし、それから数秒後、悲劇は起きる。成長したジェニーのはかない生命は、轟けなく失われてしまうのだ。世界を包みこむ真っ赤な光。ジェニーは魔術師と第二の破壊の神シャドウが融合したときに発した光を浴び、大地に溶けていく。この光はいったい何なのか。6500万年前に恐竜の滅亡を促した絶滅の光なのだろうか。もしそうだとしたら、世界は今再び大量絶滅の危機に瀕していることになる。シャドウの力の前に、やはり人間は無力であるということなのか。

人類の未来は、ローラにゆだねられた。彼女がデスマウンテンを登りきり、魔術師を討つことができるかどうか。それがこの物語の結末を決め、そして、人類の未来を決めるのだ。



デスマウンテン 破壊の神、リンダ 最後の道のりに待ちうけるもの

破壊の神シャドウをふところに抱いた、恐ろしい山デスマウンテン。そこには凶暴に進化したモンスターが現れ、野生のリンダの花畑咲き乱れていた。頂上に近づくにつれ、シャドウの力はますます強まっていく。

中腹から赤い光を放つ、氷の山デスマウンテン。ローラはその赤い光を目指して、デスマウンテンへの道を登ることになる。

この山には、これまでふたつの隕石が落ちていた。地球を破壊し、増えすぎた生物を減らすために天から落ちてきたふたつの隕石。はたしてこの隕石の直撃は、宇宙の意志なのか、ただの偶然なのか。

「この世界に悪人、善人というものはいない、悪の力と善の力があるだけだ。力をどう使うかが問題なのである」

かつて、宗教家はローラにそう告げた。地球に落ちてきたふたつの隕石は悪でも善でもない。ただ強力な力を持っていた、と。

ローラは、グレートマザーの融合者として創造の力を得た。魔術師はシャドウの融合者として破壊の力を得た。力を善なるものに使うか、悪なるものに使うか。それが、眼前に迫る最終バトルの真の意味なのだ。

リンダ原産地として④デスマウンテン

デスマウンテンの中腹には、リンダが自生している。ブレナーファミリーは、このリンダを人工繁殖し、精製することで興奮剤のリンダを生産していたのだ。リンダを服用すると見えてくる“山の中で氷漬けになっている種（たね）のビジョン”や、発現するカニバリズムなどの凶暴性、この山（シャドウ）の影響によるもの。6500万年前に落ちた隕石の力が大地に染みこみ、長いときの流れを経て、野生のハーブがリンダに進化を遂げたのだ。

ちなみに、デスマウンテンという名称は、カルト映画の傑作「ホーリーマウンテン」から取られている。聖なる山の対極にあるもの、として。また、飯野賢治がリスペクトするゲームタイトル「MOTHER」に対するオマージュでもある。

GREAT MOTHER

6th Flash Buck

ローラ。ローラ・バートンよ。

わたしはグレートマザー。

さあ、目覚めるのです。

ローラ、ローラ、感じなさい。

あなたのいる地球を、あなたのいる時間を。

あなたの中に眠る記憶を。

ローラ、ローラ、感じなさい。

これはあなたのいる地球、

目覚めるのです。



D2-Disc4



デスマウンテン



STORY ローラの足跡

デスマウンテン山頂(Disc4 C)の洞窟。それは遙か宇宙の彼方より飛来したふたつの隕石によって穿たれた、破壊の神シャドウの力の源。鈍い輝きに包まれたその内側は、破壊の神が創出した異次元世界なのだ。ローラがそこで目にしたのは、交錯する歪んだビジョンと、シャドウの化身の姿。

確かに魔術師は、その願いをかなえたようだ。その体はシャドウの化身に呑み込まれ、完全に融合されている。シャドウの胎内で、恍惚の表情を浮かべる魔術師……。

腐肉のような化身の表面が震え、いくつもの目がひとつ、またひとつと見開かれていく。ついに、破壊の神シャドウがこの地球に覚醒したのだ。そして、複数の邪悪な目は、いっせいにローラを睨めつけた。「帰るがよい。私は、おまえがかなう相手ではない」

地鳴りのような声で、ローラを威圧するシャドウ。その意志は、この地球上のすべてを破壊することにある。この世のすべてをやり直すことにある。

対するローラの返答は、構えた武器のトリガーを引くことだった。

ここに、最後の闘いが始まる！

だが、シャドウの力は強大だった。果てしなく続く戦闘によって、ローラの五感はずっと奪われていく……。それは、肉体的な死を意味していた。そこにあるのは圧倒的な恐怖のみ。

まったくの闇の中で、ローラはささやきを聞いた。……力強い愛のささやきを。

Check Point

グレートマザーとシャドウの闘い そして魔術師とローラの闘い

魔術師は破壊の神と融合した。それはこの世のどの生物とも似つかない、おぞましい姿になった。その化身と邂逅するローラ。グレートマザーとシャドウの最終戦争は、ついにその火蓋を切って落としたのだ。

グレートマザーとシャドウの解釈

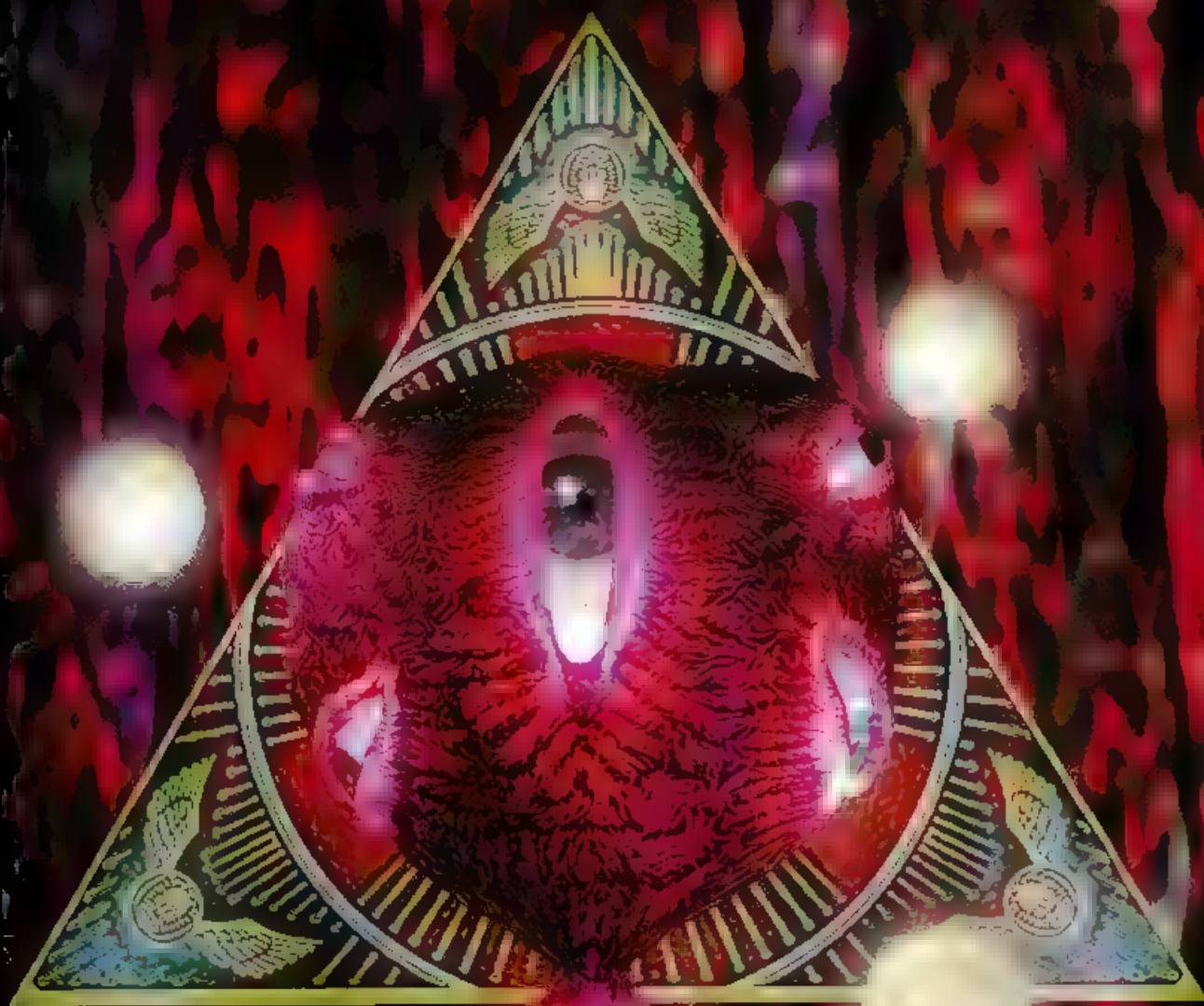
魔術師が何度もつぶやいていた「破壊の神シャドウ」という存在。そして、ローラが何層も命を助けられた「グレートマザー」という存在。このふたつの超存在は、いったい何なのだろうか。

そもそもグレートマザーとシャドウという単語は、心理学者カール・グスタフ・ユング(1875~1961)によって生みだされた心理学用語。グレートマザーは何かを育てる力や包み込む力、生産する力の象徴であり、この力があることで人間は創造的になるといわれている。一方、シャドウは他の人を恨んだり、呪ったり、嫉妬したりする、暗い衝動の象徴。この力によって人間は破壊的になるといわれている。

ユングは「祖先が経験した数々の事柄は、我々の意識の深いところに存在する」という集合無意識説を唱えており、グレートマザーとシャドウのふたつは人類の誰もが心の奥深くに持っている「元型」である、としている。そして、この元型の影響を受けつつ、人の精神構造は形成されていくというのだ。

飯野賢治は「D2」のシナリオを描くにあたって、誰もが共通体験できる物語を目指したという。「みんなが共通して持っている意識やビジョンには、きっと隠すことのできない真実があるんだよね」「ユングの心理学って結構オカルティック。「D2」はその現代版、オカルトの現代版になるといいよね」(D2 World's premiumshowパンフレット・飯野賢治インタビューより)

クライマックスで行われるシャドウとグレートマザーの闘い。このラストシーンは、飯野賢治にとって、すべて最初から決められていたものであり、われわれの心の中ですでに行われていた戦いだったのだ。“Much was decided before she was born.”(D2) キャッチコピー)



私の邪魔をしようというのか。
愚かなる者よ。

あまねくすべては破壊へと導かれる。

でも、この星もな。

なるまま成長していった人類。

そして一度ならず二度までも、

愚かな生物を生み出してしまったこの地球。

すべては破壊される。

そして、すべてはやり直されるのだ。



D2-Epilogue

ローラの空白の8日間、そしてデビッドの物語

D2-Disc1

ローラ、ローラさん、大丈夫かい。
気がついてよかった。おい、これ。素敵なお母さんからの贈り物だ。大切にしてくちや。
どこか痛むところは？ 君のほうの怪我は大した事ないようだ。すぐに動けるようになるよ。

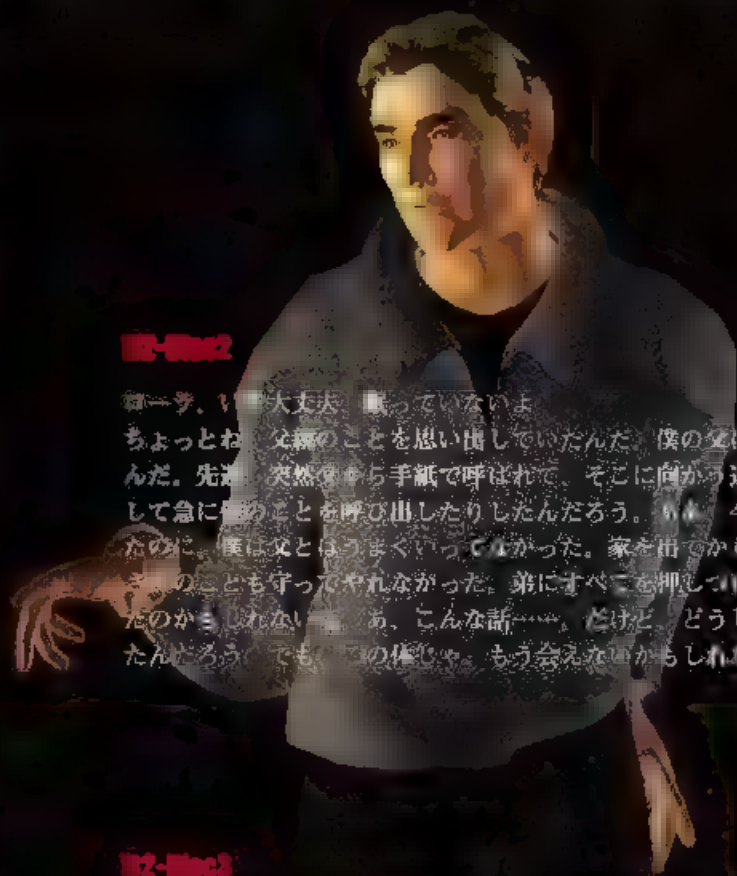
覚えてるだろう。飛行機が墜落したんだよ。僕らの乗っていた飛行機に隕石が衝突したんだ。あの時なぜか君のそのコンパクトが光り始めて、隕石が衝突するビジョンが見えたんだ。だから、僕は君の腕を思わずつかんで……

気がつくともう、この雪山にいたよ。なんとか君を運んで、この小さなロッジまではたどり着いたけれど、僕のごとは覚えてるかな？ ……僕はデビッド。デビッド・ブレナー。

D2-Disc2

ローラ、朝になったようだ。
ここから見える限りじゃ、まだ雪は降りていないよ。ほらけど……うっ、ぐっ、うらっ……
大丈夫、ただ少し体が痛むんだ。どうも打ってしまったらしい。うっ、このぶんじゃ僕はしばらく歩けそうにないな。君は？ ……良かった。顔色もいいし、きっと大丈夫だよ。
ああ、雪が綺麗だ。ここは僕の生まれ故郷なんだ。ここに住んでる頃は雪なんて辛いものでしかなかったけど、こうして見ると……

ははっ、この花かい？ この花は僕の故郷の花なんだ。乾燥させてね、お守りにするんだ。
はは、母さんがよく作ってくれたな。僕も君を守ってあげたいけど……、僕には……
僕は……僕は……



02-Disc2

ローラ、大丈夫、眠っていないよ。ちょっとね、父親のことを思い出していたんだ。僕の父はこの近くの観測所で働いているんだ。先週、突然僕を呼んで手紙で呼ばれて、そこに向かう途中だったんだけど。でも、どうして急に僕のことを呼び出したんだろう。……今度ばかりは何が役立てると思ったのに。僕は父とはうまくいってなかった。家を出てからはほとんど会っていないし、様子も何も守ってやれなかった。弟にオベコを押しつけて、身勝手に生きた罰が当たったのかもしれない。あ、こんな話……。だけど、どうしてこんなときに思い出したりしたんだろう。でも、この体じゃ、もう会える回かもしれない。

02-Disc3

ううっ、ああ、ローラ起こしてしまってごめんね。さっきから体中、針が刺さるような痛いんだ。首を動かさずたび、腕を上げるたびに締めつけられる痛みと……。ううっ、大丈夫、大丈夫だ。ありがとう、心配しないでくれ。ローラ、僕が、僕が、君を守らなければいけないのに、うう僕が、僕が……

02-Disc3

ローラ、僕はもうすぐ死ぬだろう。見ての通り、この傷じゃあ、もう動かしそうもない。あふっそんな顔しなくてもいいよ。僕はもう怖れてなんかいないから。なあローラ、君に頼みがあるんだ。どうか僕を置いていってくれ。君だけは生き残ってほしい。もう、僕にできることは何もない。僕はもう……。お願いだローラ。みんな悲しい顔をしないでくれよ。僕の人生の最期のこの時を君と過ごせてよかった。僕を生かしてくれたのは君だ。だから、だからこそ、君だけには生き延びて欲しいんだ。君を始めて見たあの時、あの飛行機の中で、僕は君のことを助けなくちゃって思ったんだ。君を守らなければと思ったんだ。だから、だから、君には生きてほしい。僕にできることは君と笑顔で別れることくらいだ。お礼か、お別れにプレゼントでもあげたいんだけど、もう、僕には……

D2制作スタッフリスト

D2 STAFF ROLL

Directed and Story by

Kenji Inai

C.S.Director

Shunroku Tabei

C.S.Assistants

Hirotaka Saitohara
Tsunehisa Oda
Yoshiko Kasahara
Tomoeji Kubokawa
Kazuhiko Arai
Seisuke Mochizuki
Kiyomichi Inoue
Takeshi Kozuo
Yasuaki Tsuji
Shinichi Sato
Takeshi Fushiki

C.S.Designers

Yoshihiro Miyazaki
Yoji Sato
Tomonori Kobayashi
Ka Takemachi
Haru Yabuchi
Shinobu Hatanayama
Takahiro Matsubara
Kazuyuki Ebura

Programmers

Hirotaka Hatanayama
Mitsuo Sakai
Suzuo Sato
Hiroyuki Shimamura
Naoya Kawasumi
Yasuharu Shibuya
Tatsuya Sogami
Shinya Sato

Dialogue Writer

Yoji Sakamoto

Assistant Planner

Osamu Matsubara
Chikara Sugaya

Voice Actors

Yui Komatsu(as Lina)
Mitsuo Sato(as Sherry)
Mie Doi(as Iris)
Ka Yamamoto(as Paro)
Kenta Kobayashi(as Isaac)
Yoshitaka Ozawa(as John)
Yasuna Fujita(as Rany)
Miyoko Ago(as Lucia)
Yuu Yamamoto(as Larry (uncredited))
Kazu Takahashi (as computer)
Ichiro Inagaki (as female's crowd)
Mitsuo Ichikawa (as the stonemason)
Yoshiko Takahashi (as Lucy)
Masato Kishikawa (as One Grandmother)
Kuniko Hironaka (as Martha)
Kaori Nishikawa (as Tom and the parrot)
Yuzuru Fujimoto (as the priest)

Producers of Voice Actors

IZUMI KIMURA
EZAKI PRODUCTION
OFFICE HIGASHI
BOJINGHA PRODUCTION
J&M PRODUCTION
SHERAZA
HARUJI
ST PRODUCE
PRODUCTION MARCH

Voice Actors for Directors

Mariko Inoue
Ka Saito
Hisayuki Higashimura

Casting by

Kenji Ohyanagi(OHNO Kenji)

SCORE STAFF

Sound Producer

Shigeo Ichikawa(Osawa Ken)

Sound Producer's assistants

Mitsuru Sakakita

Sound Engineering by

MIY GATREMBE

Sound Engineer

Takeshi Tachibana(OHT)

Assistant Sound Engineer

Tsunehisa Yuki(OHT)

Sound Effect by

Takeshi Tachibana(OHT)
Masayoshi Shimono(OHT)
Mitsuo Takagi(OHT)

Mixed by

JOEY PDL

Mixer

Masaaki Yamaguchi(SHINY PSD)

Assistant Mixer

Yukuru Nara(SHINY PSD)

Serialized by

Yoshiaki Kubokawa (Asami)

Recording of

MIY STUDIO

Sound data Converted by

Motahiro Yano(Os-Shell)

Tatsuya Okada(Os-Shell)

ANIME STAFF

Music by

Kenji Inai

Full Producer

Kiyomasa Iguchi(OHT) (Ohta)

Director

Takao Kasai(Ohta) (Ohta)

Mitsuhiko Tachibana(OHT)

Episode

Mitsuhiko Tachibana

Mitsuhiko Tachibana

Storyboarded by

Kenji Inai

Kazuhiko Yamashita

Storyboarded by

Kazuhiko Yamashita

Storyboarded by

Shinjiro Saito

Shinjiro Saito

Shinjiro Saito

Shinjiro Saito

Storyboarded by

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Yoshiko Saito

Storyboarded by

YAMAMOTO CORPORATION

"Sounding the Bells"

Music and Lyrics by

Arvo Luikson

C.S.Supported by

SHIBUYA INC.

Director

Yoji Mikazuki

Chief Designer

Akira Inomoto

Takayuki Taketa

Designer

Yoshiko Shimamura

Hirotaka Inoue

Shinichi Kato

C.S.Supported by

Meiji Pictures

Chief Designer

Mitsuo Chiba

Designer

Yoshihiro Fujita

Hirotaka Takahashi

C.S.Supported by

Ken Yabuchi

C.S.Supported by

Success

A Division of Softbank LTD.Japan

C.S.Supported by

G-STUDIO, Inc.

C.S.Supported by

IPS Japan S.S.

C.S.Supported by

Q Inc.

Program Supported by

SEGA Software (technical support dept.)

Kazuhiko Takano

Mitsuo Sato

Shinichi Kato

Hirotaka Inoue

Program Supported by

SEGA System Hall dept.)

Takeshi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Kazuyuki Inoue

Kenta Inoue

Technical Supported by

Q&Q Corp.

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Tomonori Kobayashi

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Kazuyuki Inoue

Sound Program Supported by

SEGA (Digital Audio department dept.)

Takeshi Obara

Yoshiko Saito

Takeshi Kato

Kenta Inoue

Staff of WWP Inc

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Special Thanks

SEGA ENTERTAINMENT

YAMAMOTO CORPORATION

Shinichi Kato

Kenji Inai

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

Shinichi Kato

Yoshiko Saito

The Producers

Hirotaka Inoue

Takayuki Taketa

Kazuhiko Takano

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Yoji Mikazuki

Produced by

Kenji Inai

Staff of WWP, Tokyo, Japan

Presented by WWP

Thank you for Playing A. Fighting.

D2解説

飯野賢治とD2

飯野賢治は、高校をドロップアウトし、ごく短期間いくつかの職についた後、小さなゲーム開発会社に就職する。ここで、本質的なクリエイティビティとは無縁の、いくつかの夢のないゲーム制作を経験。その後独立し会社を起こすも、飯野賢治はやはり自らの表現欲求を満たすことができない業務の連続に嫌気が差し、同社を解消させる。

そして94年、自らが講師を勤めていたゲームクリエイター専門学校生徒のうちから気の合う仲間を集め、ワーブを設立する。同社設立時、しきりに飯野賢治は「ワーブはバンドである」とアナウンスしていた。それは、ワーブは自らの表現欲求を満たすことを最優先するというこのアピールに他ならなかった。

94年、ワーブから発売された『Dの食卓』は、そんな飯野賢治のスタンスを非常に明瞭に映し出したゲームソフトだった。カニバリズム（しかも親子間の）をモチーフにしたアンチモラルなストーリー展開、当時のゲーム表現としては革新的であった映画的シーン表現……。結果、(スーパーマリオブラザーズに代表されるような)ゲーム=なるべく多くの大衆の生理感覚を画一的に楽しませるメディアという、それまでのゲームのロジックを一変させる。

『Dの食卓』は、ゲームやデジタルメディアに新しい刺激を求めていたティーンエイジャーたちの圧倒的支持を得る。以降、ワーブサポーターと呼ばれる、ワーブの熱狂的支持者まで組織される。だが、反面、その後リリースされた『エネミー・ゼロ』、『リアルサウンド〜風のリグレット〜』といったタイトルに関して、ゲームに求められる作品性と大衆娯楽性のギャップが論点に挙げられ、一部のユーザーの反感を買うことにも繋がる。

こうした状況のなか、飯野賢治は『Dの食卓2』(以下D2)を企画制作した。同タイトルは、ワーブにとっての原点回帰を意味する。つまりは、「ワーブはバンドである」と宣言し、無心に自分達の作りたいゲームを作っていた、ワーブ設立当初のグルーヴ感を再生させたいという願いが込められている。つまりは、飯野賢治はここでも賛否両論など怖れてはいない。

結果、『D2』は、次項のようなコンセプチュアルなストーリー軸を複合させた、ゲームとしては極めてまれな大河(サブカルチャー)ドラマとなった。

D2のストーリー軸をくつつかの軸

1) グレートマザーとシャドウの闘い

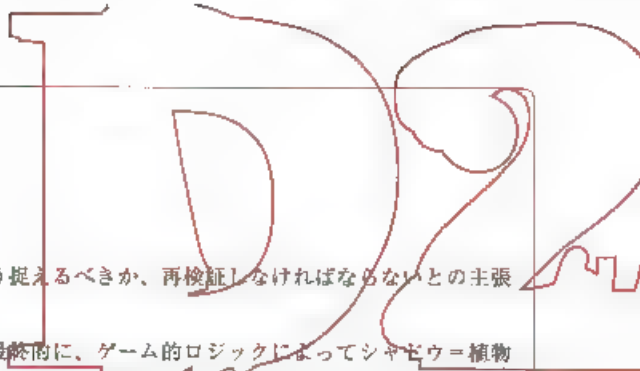
『D2』ではふたつの隕石が地球と激突する。ひとつは今から6500万年前、ひとつは西暦2000年に。この隕石は、宇宙の意志であるシャドウが、地球を支配する生物を滅ぼす目的で送り込んだ、との設定。だが、地球に及ぼすその被害を最小限に収めるため、もうひとつの意志であるグレートマザーが激突の衝撃から地球を守る。

6500万年前の激突の際、それでも隕石は当時地球を支配していた恐竜を滅ぼした。そして、シャドウの意志はその後落下した隕石を中心に拡大。それは、ゲーム上、動物に寄生しモンスター化させる植物という形で設定されている。結果、地球上には植物モンスター化したマンモスが闊歩する。だが、ここでもグレートマザーは背に羽の生えた人の形をした(天使のイメージ)を遣わせ、このモンスター化したマンモスに闘いを挑ませる。この闘いは、一応グレートマザーサイドが勝利。そして人類は繁栄し、現在へと至るのだ。

2000年12月25日、このゲームの主人公であるローラが登場する。『D2』のオープニングで、彼女は飛行機に乗ってカナダの上空を移動している。そこへ、ふたつ目の隕石が飛来。人類の過剰な繁栄によって汚染された地球を攻撃し、滅ぼしてしまうというシャドウの意志だ。

ここでも、グレートマザーは地球を守ろうとする。旧型のバリアーによって、直接的な隕石激突の衝撃を和らげるのだ。が、ローラの乗り合わせた飛行機は、隕石に貫かれ墜落してしまう。

地表へ激突したふたつ目の隕石は、ひとつ目の隕石のかけらと感応。再びシャドウの意志が活性化、人類を植物モンスター化していく。不時着したローラと対決する



のは、この植物化した人■自身なのだ。

主人公ローラは、実はグレートマザーが違わせた背に羽の生えた人の形をしたものの娘であるとの設定。母親である科学者が、氷土に残されていたモンスター化したマンモスの遺体の腹の中から、背中に■の生えた人の形をしたものを発見。その精子を取りだし、自らの胎内に受精。生まれた子供がローラである、と。

つまりは、シャドウの意志の象徴である植物化した人類と、グレートマザーの意志の象徴である新人類ローラとの闘い、「D2」は、そんな二度目のシャドウ対グレートマザーの闘いを、ローラの視点を通じて描いたゲームなのだ。

2) ドラッグカルチャー的側面から見た、植物と人類の共存と闘い

「D2」では、ドラッグと人間の関係が重要なテーマのひとつとなっている。準主人公役のキンバリーは、リングダというドラッグの中毒者という設定だ。キンバリーはリングダを服用したときの幻覚に導かれ、約束の地を目指す。その途中、ローラが搭乗していた飛行機に乗り合わせ、ふたつ目の隕石に買かれ、共に墜落遭難という展開へと至る。

同時に、飛行機には3名の悪役ポジションのキャラクターも同乗。ひとりの魔術師とふたりのテロリストだ。彼らは基本的にシャドウの意志に導かれ、やはり約束の地へと向かっている。ここでも、魔術師はテロリストたちにリングダを与え、洗脳をはかっている。

ドラッグリングダは、実はシャドウの意志の結晶体。リングダは、ひとつ目の隕石の周辺に自生していた植物から作られ、それを服用することによって、人々を酩酊させると同時に残虐性を喚起させる。そして、酩酊状態のときに見せる幻覚としての約束の地とは、ひとつ目の隕石のかけらが埋もれている「アスマウンテン」と命名された不気味な山（リングダの原料である植物の自生地でもある）なのだ。

シャドウの意志を反映した植物が、あるときはドラッグとして人々を■酊させ強■な行為へと向かわせ、またあるときは人類に寄生しモンスター化させるわけだ。その根底には、60年代ドラッグカルチャーの人なる影響がある。つまりは、人類は植物（＝ドラッグ）との出会いによって、様々な進化を得てきた。それを現代の人々は

どう捉えるべきか、再検証しなければならないとの主張だ。

最終的に、ゲームのロジックによってシャドウ＝植物＝敵＝魔術師、グレートマザー＝新人類＝味方＝ローラという配置にはなっているが、また同時に善良の象徴としての植物（＝デビッドの花）も強調されており、ここに、一概にアンチ植物（＝ドラッグ）に留まらない飯野賢治の意識が見え隠れしている。

3) 人類は次世紀をどう迎えるべきか、ということに関する問題提議

「D2」のプレイを進めていくうち、ローラに対するグレートマザーの託宣シーンに遭遇する。基本的には、グレートマザーがローラに覚醒を促すメッセージを告げるのだが、その背景に地球の誕生から現在に至るいくつかの映像が流される。

地球誕生のシーン、恐竜が闊歩するシーン、そして恐竜が隕石によって滅亡するシーン、人類が誕生するシーン、人類が道具を手に入れ闘いを繰り広げるシーン、産業革命、第2次世界大戦、原爆投下、湾岸戦争と続き、最終的に現代の飢餓、環境汚染、森林伐採といったシーンが、次々と映し出されるのだ。

ここには、21世紀が目前に迫る今、人々は何を考えなければならないのか、何をしなければならないのか、そんな飯野賢治なりの問題提議が含まれている。最終的に、ローラはシャドウの意志を撃退し、究極の力を手中に収める。ローラ、つまりはローラを操作するプレイヤーであるあなたは、これからの地球を平和に導くことも滅亡に導くこともできるのだ、というメッセージを仮託しているわけだ。

そして、プレイヤーがエンディングを向かえて以降も、この問題提議はもっと、もっと、もっと、もっと、もっと……を強いてくる。もっと、考えようよ、と。それが「D2」と飯野賢治とワーブの、最終メッセージとなっている。

99年11月 刊 | D2編集部



「イエローマジックオーケストラ」YELLOW MAGIC ORCHESTRA

「いろはにこんぺいとう」矢野龍子

「キネアミスの真のイメージ・スケッチ」坂本龍一

「音楽図説」坂本龍一

「ジョーデジック」MAN IN ERROR

「異情 明和電機」明和電機

「ドラゴンクエストIV 導かれし者たち」ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー

「星の目のオーガズム」MOONRIDERS

「ベスト・オブ・ザ・サディスティック・ミカ・バンド」

「ボクモンおけりかな」

「ヤブース」YAPOOS

「NYEN!コード・ヒストリー」NYEN!シングルベスト+ ツインベスト2by1

「A」電気グループ

「ABBEY ROAD」THE BEATLES

「AFTER SERVICE」YELLOW MAGIC ORCHESTRA

「ANTOLOGIA」ASTOR PIAZZOLLA

「ATOM HEART MOTHER」PINK FLOYD

「AUTOBAMA」KRAFTWERK

「B-2 LIGHT」坂本龍一

「Bel Air」ULTRAMARINE

「BGM」YELLOW MAGIC ORCHESTRA

「Bizarre Music For You」MOONRIDERS

「BARNABA BURANA」

「CHEF AND THE SOUTH PARK ALBUM」

「Chelachno -Ive-」Chelachno

「COME AGAIN」SANDU

「Consciousness」COBE

「Cupid A Psyche 85」SCORPIO POLITI

「D2 Sketches」飯野賢治

「D2 Sketches」飯野賢治

「DELICATESSEN」(SOUNDTRACK)

「Doby Parton Best Selection」

「DON'T TRUST OVER THIRTY」MOONRIDERS

「DOTS AND LOOPS」STEREOLAB

「Dreamy(Bias & Beyond)」

「REMYNIZERO「PIANO SKETCHES」」MICHAEL NYMAN

「ESPACES BURNING」FREDERIC GALLIANO

「Every man and woman is a star」ULTRA MARINE

「EXPERIMENTALIST A GO GO」THE BEARINGS

「Flowers in the DR」Paul McCartney

「FONTAINED ROMAN - PIA DI ROMA - ANTICHE DIMAGGE ED ARIE-SUTE II」Berliner Philharmoniker Herbert von Karajan

「FOREST FOR THE TREES」

「FORM & FUNCTION」PHOTEK

「I get out but don't give up」pistol scream

「LONGETEST HITS」QUEEN

「HARD NORMAL ORDDY」SQUAREPUSHER

「Hear, We Are The World 97」THE TRATTORIA SOUND

「HIGH HEELS」(SOUNDTRACK)

「Homogenic」Bjork

「Hyper Civilization」Aris Lindzey Rembes

「JAPANESE GIRL」矢野龍子

「Je suis ermi E.P.」nest and maize

「JOHN LENNON anthology」

「Jupiter」平田美由子

「Kiss My Arp」Andrea Parker

「L'UCCELLO DALLE Piume DI CRISTALLO」ENZO MORRIDONE

「LET US REPLAY」GOLDGUT

「LIVE INFINS」FREDERIC GALLIANO ELECTRONIC SEXTET

「LOVE LIFE」矢野龍子

「MEDICINE COMPILATION」藤村晴彦

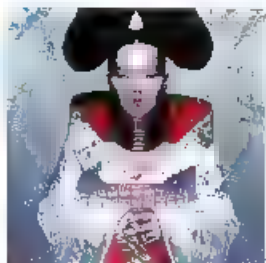
「MUSIC FOR LIVING SOUND-2」サンタ麗

「MISSION IMPOSSIBLE」(SOUNDTRACK)



- 「MODUS OPERANDI」PHOTEK
- 「MON NOM EST MORRIDONE」
- 「MOTHER」(SOUNDTRACK)
- 「MUSIC IS ROTTED ONE NOTE」SQUAREPUSHER
- 「Omn Sight Scream」藤村晴彦
- 「Pat Sounds」The Beach Boys
- 「PIANO SONATAS NOS.11 & 13」MOZART
- 「pink」Bjork
- 「FULL THE PLUS」London Electricity
- 「RADIO-ACTIVITY」KRAFTWERK
- 「raycast A」電気グループ
- 「Simpah」高橋ユキヒロ
- 「Sender Berlin Der Abs」Tracer.111
- 「SMOOCKY」坂本龍一
- 「SOLID STATE SURVIVER」YELLOW MAGIC ORCHESTRA
- 「Stage Play」THE BAND
- 「STEREO TYPE A」GIBO MATTO
- 「STILL LIFE AT THE PENGUIN CAFE」Simon Jeffes
- 「Super Folk Song」矢野龍子
- 「sweet revenge」坂本龍一
- 「Symphonie No.9 Op.125」LUDWIG VAN BEETHOVEN
- 「Symphony No.4 in F minor, Op.36」PETER TCHAIKOVSKY
- 「TAKI」(SOUNDTRACK)
- 「TECH-NOLOGIC」YELLOW MAGIC ORCHESTRA
- 「THE BEST OF ENZO MORRIDONE」
- 「THE BEST OF GREATFUL DEAD」
- 「THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC」
- 「The Essential」MICHAEL NYMAN BAND
- 「THE FUTURE SOUND OF LEBMAN」Lindgren
- 「THE PEACEMAKER」(SOUNDTRACK)
- 「the Piano」MICHAEL NYMAN
- 「THE SHELTERING Sky」(SOUNDTRACK)
- 「THE STONED RANGER FRYDES AGAIN」DJ WALLY
- 「the tuble body」Auto Indigo
- 「TITANIC」(SOUNDTRACK)
- 「TO KINGDOM COME」THE DERIVATIVE COLLECTION-DICE- THE BAND
- 「Wiping the live fantastic」Paul McCartney
- 「Two Pages」Aaris
- 「UN」the orb
- 「UNMAGNUMA LIVE ALBUM」PINK FLOYD
- 「UNMAGNUMA STUDIO ALBUM」PINK FLOYD
- 「US」PETER GARBER
- 「USERS GUIDE」ULTRA MARINE
- 「Withering Heights」(SOUNDTRACK)
- 「WZ/1986」坂本龍一
- 「Y1812」PETER TCHAIKOVSKY

などなど数多あり……



監督・飯野賢治に影響を与えた音楽たち

D2」制作にあたり、音楽はふたつの大きな役割を持っていました。ひとつは「D2」のテーマを代弁する役割。たとえばBjorkの曲等は、「D2」のテーマに深く影響を与えています。「Like a killer whale trapped in a bay」とかね。この曲を聴んで、僕はBjorkに会いにアイルランドへ行きましたからね。後に与えた影響はすごく大きい。最近ではBjorkを聴かなくなりましたが、一度聴けばすぐに「D2」の世界に入ってしまうほど、僕の中で重要な曲でした。ピンクフロイドの「旅子心母」は、98年のゲームショウで僕が演奏した曲ですが、これほど「D2」的な曲もないでしょう。もうひとつは気分を盛り上げるための役割。映画「PEACEMAKER」のサウンドトラックは、自分のテンションを上上げるために最高のナンバーです。また、チャイコフスキーの「1812」は、どんなダウンなときも、わずか10分でハイに持っていかけてくれる、ものすごい名曲。最初は聴けないほどのボリュームの、弦とコーラスが、最後には大団の響きで終わるという醍醐味が本当にすごい。これとエストロン・モカを組み合わせれば、絶対にハイになれます(笑)。ULTRAMARINEの楽曲は、脚本執筆中のBGMにベスト。聴かずに、いいリズムで歌詞を書くことができました。あと、もちろん自分が作った「D2 Sketches」も、当分ではないかもしれないアルバム。音楽がなければ「D2」は生まれなかった。強く、そう思いますね。

飯野賢治がD2を創造するために読んだ本、聴いたCDリスト

D2 BBS OPEN!

1999 → 2000

感動を徹底的に

<http://GameWatch.rci.co.jp/D2/>

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。ご了承ください。

Game Japan Books 1

D2 D2読本

Dの食卓2 Deep File

編著 株式会社レッカ社
発行者 諸角裕
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
振替 00180-6-117299
印刷所 三晃印刷株式会社

文 : 志田昌邦/株式会社レッカ社
編集 : 株式会社レッカ社
関屋智子
軽部裕介
新留寿基
田中剛
斉藤かなえ
豊田耕
中田宏之

Special Thanks
WARP INC.
今村清貴
木村卓人

装丁 : 祖父江慎&コズフィッシュ
デザイン : Joe万福 (RCI)

©1998 WARP
©FUTABASHA Printed in Japan 禁・無断転載複製
ISBN4-575-16196-9 C0076

D2文書

The document from
EVO to WARP MEMBERS

ここに綴じられているのは、『D2』α版アップ後に、飯野賢治がワーブの開発各セクションへと送った膨大な指示書の一部だ。バンドのような会社を目指したワーブの、ゲームクリエイ

ターのノリを、そして『D2』という作品を作り上げていくうえで、この指示書の存在が、ワーブのコラボレートのあり方を、ダイレクトにうかがわせる貴重な資料。ここには、プレイだけでは伝わってこない、もう

ひとつの『D2』のエッセンスが込められている。



やっぱし、小動物は重要な、と。背景的な動きという点でも重要ですが、プレイヤーにとって安心するに楽しいし、嬉しいのです。それは、鳥や鹿のような、全体的にプログラマブルに居るだけでは無く演出としても必要であると思えます。例えば、初めて山小屋から出るとき、鹿が逃げていくとか。石の山小屋に来ると、屋根の上にレイブンが止まっているなどという演出をしてあげると、ストーリー的な背景の雰囲気にもプラスになります。そういった演出が必要なのではないのでしょうか。

□で、どこがランドスケープとしての、見慣れなのか？

もし、このゲームに「カブラ」というアイテムがあったとしてプレイヤーが「ここは撮っておきたいなあ」と思える、ビューポイントが必要なのではないのでしょうか。凍った湖に沈んだヨット、圧倒的な大きさの凍った滝、倒された木々、遠くを見渡せる丘、丸木一本を渡るところ、モンスターが捕らえられている檻、誰かが作ったであろう墓標……などなど、様々なものが考えられると思います。そういった、ビューポイントを考え、ランドスケープに足していくことが重要であると思えます。また、それは、出来れば「何かを感じさせる、考えさせる」ものであってほしいと思います。また、絶対に必要な背景（ストーリー的に）にも工夫があると面白いと思います。例えば、飛行機が落ちたところは、凍った湖であるとか。採掘所の鉄柵は、いろいろと張り紙がしてあるとか。石の山小屋の壁には、薪がいっぱい積んであるとか。そういった「工夫」をして、背景にストーリーが流れるのではないのでしょうか。

□キャラクターを想像させたい。

大きいものから、小さいものまで、大きな場所から、小さな場所まで様々なところで、キャラクター（そ

の人間）も感じさせる必要があるのではないのでしょうか。例えば、石の山小屋。おじいちゃんは、手品が趣味であるのに、それを感じさせるがありません。ジュニアからの写真立ての後ろに、トロフィーがあってもいいし壁の上にも飾ってあっていいと思えます。また、おじいちゃんであるから、必要なものもあるのではないのでしょうか。また、上に挙げましたが、採掘所なんかも、入り口の鉄柵に張り紙がいっぱいしてあると「ああ何かあったのかなあ？」なんて考えることも出来ます。墜落した飛行機の中だっ、て、ドラマが作れます。重なり合っ、て死んでいるカップルがいてもいいし、首を括っている人がいてもいいと思えます。それを初めて入ったとき、アニメで見れば、とても印象的だと思います。採掘所の内部だっ、て、死んだ作業者でドラマがいっぱい作れますよね。背景というのは、人物を含めて背景だと思います。モデルルームを作るのではなく、誰かが住んでいる家を作るべきです。とにかく、持ち物であるところには「誰のものか？」というキャラクターを想像させるのが第一で、さらにその背景に流れるドラマ、ストーリーを想像させるべきだと思います。

□背景から演出を作ろう？

例えば、初めて山小屋から出るとき、雪が屋根からどさどさと落ちる。採掘所に初めて来たとき、高い大きな会社の旗が立っていてそれを見上げる。墜落した飛行機の採掘所の窓が割れていて、それを覗くと機長が身を出している。石の山小屋に初めて入ると、サンタクロースの衣装がかけてあって、それをローラが手に取ると胸ポケットに老眼鏡が入っている……などなど。いろいろと背景からくる演出は考えられるのではないのでしょうか。それを、アニメーターが演出するかどうか？ は別にしても、もっと演出された背景が必要なのではないのでしょうか。

□全てのエリアは歩きましたか？

ローラが歩いていて、動的にヘンになるところがあります。また、頭にはが突き刺さるところもある。行けるのだから、行けない個体だから、わからないところもあります。また、前述した「迷い度」「広さ」などの点からも、歩いていて「どうかな？」と思うところもいろいろありました。全てのエリアを歩いてみてください。プレイヤーが歩くところ＝背景なのです。絵として完成＝オクレーではありません。背景描きは、全てのエリアを歩いてください。そうすると、いろいろな問題点も出てくると思えますし、一番重要なのはアイデアが出てくると思うのです。もちろん、僕も全てをチェックするし、テストプレイヤーにもテストさせます。でも、その前にまずオールチェックをして欲しい。また、アイデアは、それを描いた人ならどんどんと出るはず。とにかく、全てのフィールド、エリアを歩いてください。

マというわけで、今回のバージョンのロムを見て、背景で気になったところをつらつらと挙げました。

表現的にきついつい言い方もあると思いますがそれは、ごめんなさい。でも、「絵としてどうか？」の次の、「ドラマとしてどうか？」「ブレイン感としてどうか？」などの、

高いレベルのゲーム背景を描いてもらいたいのです。これは、

World_Aの問題点などではありませんが、今後、描く上で考えてもらいたいことばかりです。毎度、この「1」項目を念頭に、背景を仕上げてください。よろしくお願ひします。

指示書 14 アニメーション に関して

99年3月24日

99.3.24 by.ano.

■「2」——アニメについて考えたコト、いろいろ。

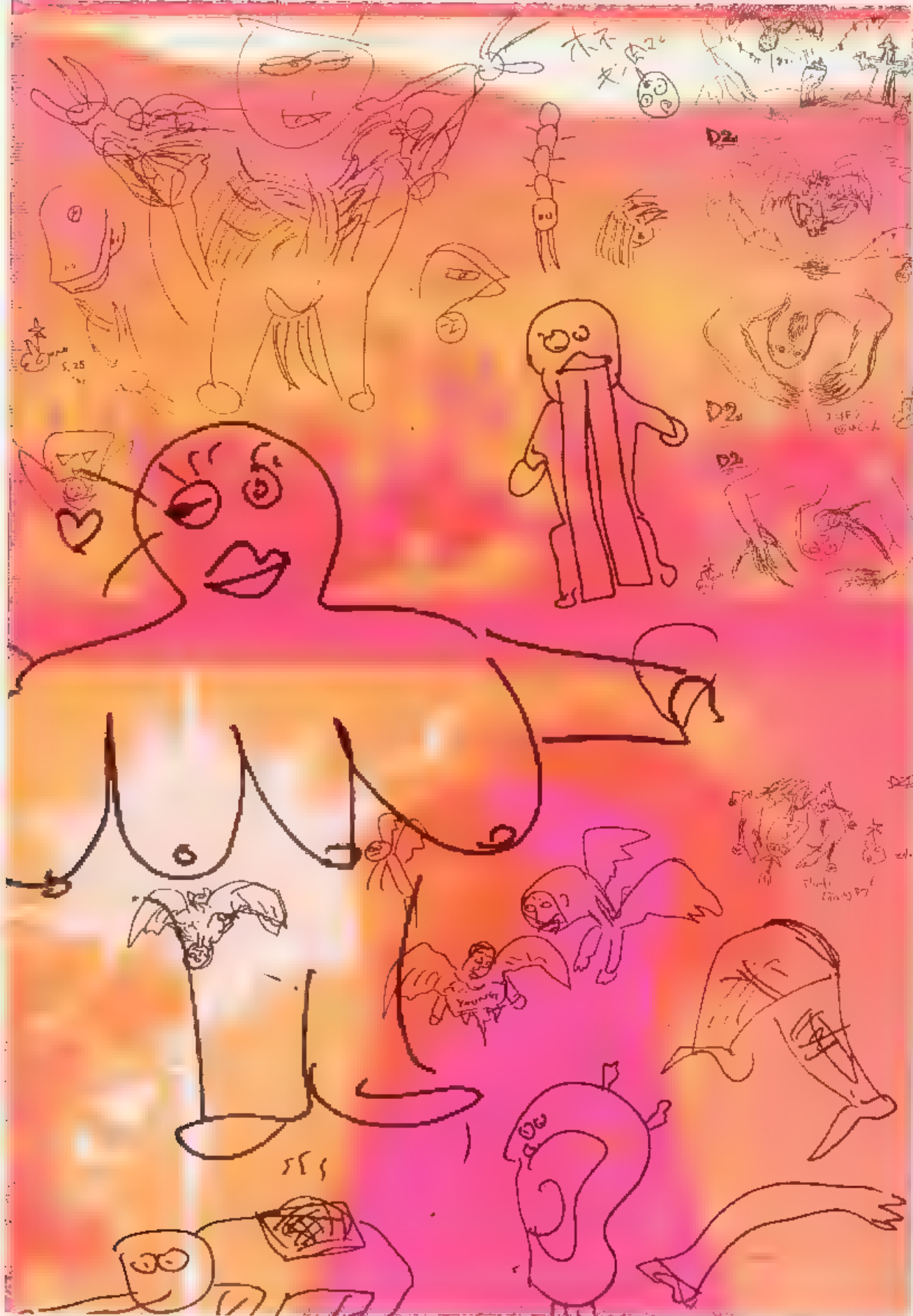
(下の意見は、直しという意味ではなく、今後の課題でもありません)

□キャラクターにくせを付けよう！

これは、僕が悪いのですが、複数のアニメーターが単一のキャラクターに対してモーションを付けていることもあって、キャラクターの統一性が若干なくなっている場合があります。また、キャラクターには、そのキャラを表現するような「動き」があった方が性格も出て面白いので、キャラクターにくせを付けたいと思います。「え、今から！？」という部分もあるでしょうが、今からのものに対しては、今からのものに対しては、直せる（足せる）部分であれば、過去に作ったものでも、やってもらいたいと思います。

□クローズ（アップ）モデルを使う！

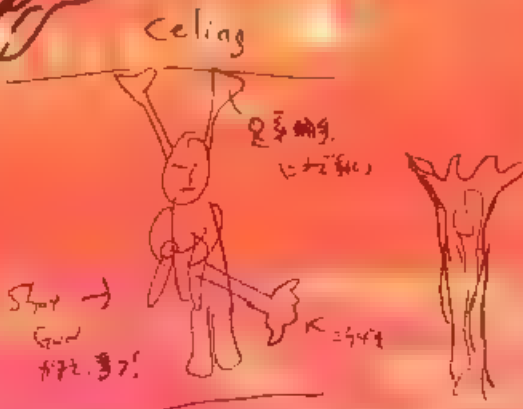
現在「手」や「足」などのアップでは、ポリゴン数が足りないためアップにすると、ガクガクなモデルになっています。また、動きなども気になります。そこで、「クローズモデル」を用意して、クローズアップするシーン（ものを取るとか、何かを触るとか……）では、そのクローズモデルを使用



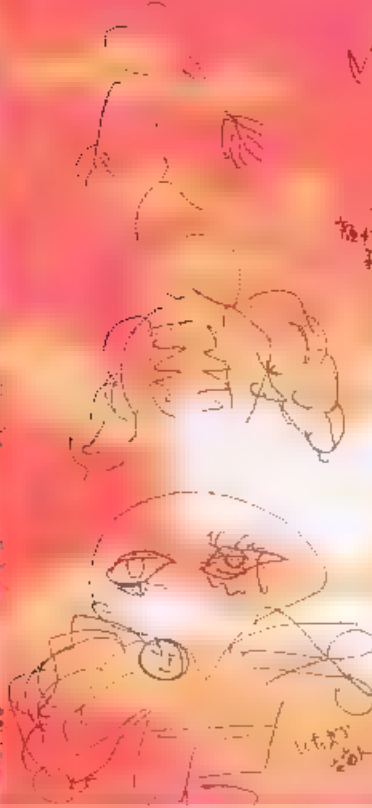
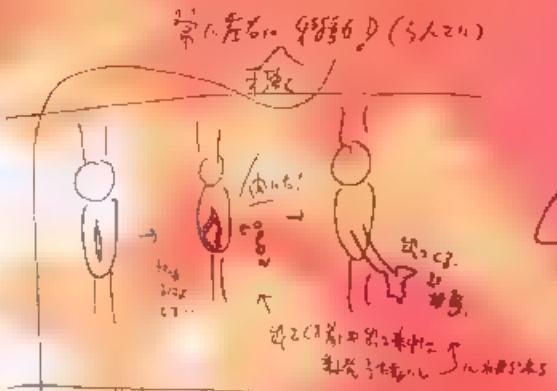
Mastered & Intely



LA	x
VB	2
VC	2
VD	2



Mastered & Intely Boss



△ するようにしましょう。逆にポイントとして、クローズモデルを使って「ありやこれは綺麗だわ」というシーン（演出）をいくつか作って、プレイヤーにハイレベルなグラフィックを印象付けるという必置もあると思います（なるべく早いシーンで）。手のクローズモデルは「手」だけではなく■なども、足のクローズモデルでは「足」だけではなく靴なども、ハイポリで描く必要があると思います。

□見せるハイテク

「クローズアップモデル」と似た手法ではありますが、こちらが「必要」に対して考えた技術であるのに対し、こちらは「魅せる」のがポイントの技術です。例えば、ローラが下を向くと髪が動く、ローラがボタンを止める、キンバリーがモンスターになるとき（World_Bね）鏡が、細かい変化をする、ローラのスカートが綺麗に動く……などなど、演出として、そこにはカスタムでハイポリ■ハイテクを使って（もちろん、全体でそういうことが出来たら良いのですが）、ハイレベルの技術をプレイヤーに印象付ける■キャラクターをリアルに「魅せる」といったシーンが必要なのではないでしょうか。こういったシーンをポイント・ポイントで配置してあげる必要があると思います。

□生活感（生きている感）のあるアニメーションを

必要最低限なアニメーションは絶対に必要です。それ以外の演出をしてしまうとシーンが長くなりすぎてしまうので、無理にやってはいけなと思うのですが、「生活感」のあるアニメーションをもう少し入れたいと思うのです。例えば、ファーストシーンで、キンバリーがコーヒーを入れるというのものはものすごくいい演出であると思います。それと同様に、出来ればシーンを長くしない＝喋りながらでも出来る、演出をもう少し入れられないでしょうか。演出自

体は、意味を持ちすぎないものであれば、なんでもいいと思います。ハンカチで目を押さえる、はなをかむ、靴を直す、髪を整える、服を整える、拳の骨を磨らす、あくびをする、手を拭く、痣を擦る、拳で叩く……などなど『2』では、会話のシーンが多いので、こういったアニメーションを会話する間が喋りながら、それを聞く側は聞きながらすると、「生きている感」がもっと出てきて、キャラクターがいまいると思えると思います。全身による「いきいき感」の表現は大変でしょうから、会話中にこういったアニメーションを入れると効果的なのではないでしょうか。

□ローラの表情はとても重要

ローラの表情はとても重要です。ローラは喋ることがないので、ローラがどうい表情をとったかが、イコールローラの心理を表すこととなります。もちろん、プレイヤーの判断にまかせるシーンも多いと思いますが、明らかに「怒る」「悩む」「多めに怒る」「微笑する」「困る」……などのシーンでは、それをリアルに伝えていいものであると思います。で、これがアニメーションを作る、という一連の作業の一つになってしまっていて、まだリアルなものになっていないと思います。表情というのは、別作業にして、かなり装ったアニメーションを、その感情の度合いに応じて何パターンか作ったほうが良いのではないのでしょうか。とにかく、ローラの表情はかなり重要なものです。

□ローラの重み

現在、ローラの動きなどからくる性格が、やや軽くなっているような気がします。これには□つあって、まず「人間としての重み」そして「感情の重み」です。まず、「人間としての重み」から。ローラは疲れています。もちろん、「疲れ」を過剰に演出

すると、ゲームが重くなりすぎてしまうので、過剰な演出は必要はないのですが、基本的には重いはずです。連続しているというのもあるでしょうし、モンスターとのバトルもある。移動量も多いですし、作業としてやることもいっぱいあります。ですから、ローラは感情よりも前にまず、体力的に疲れているのです。（何度か寝ますが、過剰な表現はまずいですが、）ですから、ローラ■アニメーションの1つ1つをもう少しだけ、重くしてあげてもよいのではないかと思います。これには2つの要素があると思います。1つは「アクションに入るまでの間」です。これをもう少しとってあげると（■）という感情的にも重みが出るのではないかと思います。もう1つは「重心と体力」です。簡単に言うと、足の開き方から、手でのもの押さえかたなどだと思います。また、World_Aのロムになっているものや、データを見て思ったのですがローラの手がぶらぶらしていることが多いと思います。例えば、どこかを登る時、ローラのことを考えたら、手すりに手をやるでしょう。何かを取るときでも、左手で何かを押さえたり、持ったりすると、重み（疲れ）が出るのではないのでしょうか。また、そういった「重み」を表す演出のアップが非常に少ないと思います。例えば、何かを掴む手のアップ、ゆっくゆっく歩く足のアップ、懐しくてまた苦しくて握る手のアップ、体重をかけた後ずりする足のアップ……などそういったアップの演出も効果的に必要だと思います。例えば、普通に生きていても、手をぶらぶらしていることは少ないと思います。常にどこかに体重をあずけているのではないのでしょうか。椅子から立つときも、椅子に手をやり、机に手を乗せ立つ。しゃがむときでも手でどこかを持つ。どこかを歩いていても、どこかに手をやる。このように、ローラには「よつこいしょ」感があるかと、重みが出て、キャラクターが生きてくると思います。とにかく、現状では、重みとしてやや「軽

い」です。次に「感情の重み」です。前にも言ったように「ローラの感情」が「プレイヤーの感情」を演出しているわけですから、このようにいろいろと「悩む」ストーリーでは、ローラの感情をもう少し出してあげる必要があると思います。単にローラの顔のアップがもう少し増えるだけでもいいのかもしれませんが、何かがあった、何かが起こる、何かが起こりそう、重要なことを言われた気になることがある……こういった時に、必ずローラの表情を出してはどうでしょうか。ローラの感情というのが、このゲームでのプレイヤーの感情のナビゲーターです。どうい風にもプレイヤーの心理をナビゲートするか、もっていくかというところでストーリーへの感情移入が決定します。また、カメラの動き、曲線的なものか、ラインか、クローズか、またカットの方法、補らえる角度などでも、この重みが上手に表現できると思います。いくつか挙げましたが、これ以外にもいろいろな演出の方法があると思います。もう少しローラの「重さ」を表現してください。

□エフェクトは重要だった

やっとここ数ヶ月で気付いたことなのですが、「これは重要だ！」と。各シーンの3~4割くらいはこれにかかっています。ほぼ全てのシーンにエフェクトがあっても良いのではないのでしょうか。（なので、よく使うエフェクトは、アニメーターが普通に使ってはで、カスタムなところは、エフェクトマンががんばる。）エフェクトには、血やガラスなど「表現」をするものから、煙やライトなど「雰囲気」を演出するものまで、いろいろとあると思います。で、この雰囲気系のエフェクトは、もっともっとあっても良いのではないのでしょうか。で、各シーン毎に、各エフェクト毎に、色（texture）、透明度、ライティングなどをよく考えて、エフェクト効果を出したいと思います。

『D2』の
テーマに
関して
99年某月某日

99. by eno

人間

は太古から、様々な事物を畏れ、敬い、心のよりどころとしてきました。その対象は殆どにおいて、未知な、不可解なものであったと言えます。

例えば、太陽がその姿を消してしまふ、日食。現代ではそのしくみも解り、予測もできるようになりましたが、太古の社会では様々な場所で畏れられ、それを神の怒りと捕えらえたり、自然の崇りと考えられてきました。中世になっても、コロンブスは原住民を驚かすのに用いたり、中国では皇帝が權威を示すのに利用したりしたという記録が残っています。オーロラもそのような対象であり、極地で亡霊の光とされ、中世ヨーロッパでは神の悪い伝言とされ、不吉の前兆と畏れられていました。オーロラについてはその発生原因が、まだ完全に解明されていないとは言えませんが、現代の先進国では、日食やオーロラを見ても、誰も畏れたりはしないのではないのでしょうか。

「私たち人間が体験できる最も美しいものは、神秘現象である。それこそが、真の意味での芸術、そして科学の根元ではないだろうか。神秘感を持たない者、すなわち自然に不思議さを

感じず、畏敬の念に心を奪われない者は死人も同然である」というのは、相対性理論を創始したアインシュタインの言葉です。理解のできない、または予測のできない事物は神秘的とされ、畏敬の念を覚え、そこに人間の謙虚さを生み出してきたのではないのでしょうか。少なくとも太古の時代では、人類は万物の長であるとか、全てを支配しているなどとは思わなかったと思います。しかし、現代では、殆どが科学によって解明され、人々は全てを理解したかのように思っています。それに比べて、あらゆるものに対して、畏敬の念を抱くことを忘れてしまっているように思えます。果たして、私たちは何をも畏れず、敬わなくてもよいのでしょうか。

「神の領域」に近づいた

—このような言葉は、遺伝子工学や分子生物学において、その成果を賞賛したり、批判するのによく使われる言葉ですが、このような言葉を聞くと私は疑念と恐れを感じます。神の領域とは一体何を指すのでしょうか。神とは特別な力を持った最高の支配者とされ、キリスト教においては宇宙を創造した、全知全能の存在を指します。人間が遺伝子について理解したり、その技術を用いることが、神の領域に触れることなのでしょうが、例え一つの細胞からクローンを作ったとしても、太古に絶滅した動物を現代に再生させたとしても、人間が「から生物を創ったわけはありません。例えて言うなら、人の養蚕をコピーしたに過ぎないのです。技術を利用して成果が出るだけで、技術そのものを生み出したわけでも、その技術の全て

を理解したわけでもないのです。それを組み替え新しい品種を生み出す、人間自らの身体にさえ手を加えようとしています。知り得たことをすぐに行う、これがどんなに愚かでおごったことかを、我々は思い出し、覚えなくてはなりません。人類は一万年ほど前から、狩猟採集に代えて農耕牧畜を始め、自然のサイクルの中で共生をしていた生物圏のモノやエネルギーの流れを利用する生き方から抜けだし、人間中心の独自のシステムを作り上げました。そこから文明が生まれ、生活手段を向上させ、人口を増やしてきました。そして、今、地球システムから抜けだし、勝手に生きてきたことの大きなツケが返ってこようとしています。私たちは、一万年前のような自然と共生するような暮らしにはもう戻れないとしても、自然という地球システム無しでは生きていけないのです。そして、それに目を返すことを怠るべきです。なぜなら、唯一の外からのエネルギーである、太陽エネルギーを除けば、全てはこの地球というシステムの中だけで成り立っているからです。

現代

では、人々は何に対して畏敬の念を抱くことを忘れてしまっています。それは何故なのでしょう。それは「知らない」からです。私たちの体に宿る生命の神祕を、この地球という環境システムの差異を、「知る」として重要なことです。生命や環境システムのしくみを知ること、そのあまりの複雑さ、素晴らしさ、精巧さに、人々は神祕や驚異を感じ、畏敬の念を抱くでしょう。人の手には負えない存在であるということに気付くはずですが、しかし、人間には知り得たことも、己の技術として使用してしまうという愚かさがあります。飛行機という乗り物を発明するとすぐに爆撃機を生み出したように、原子という最小の微粒子を発見すれば、それを弾頭としています。また、遺伝子という生命の設計図に気付くと、

それを組み替え新しい品種を生み出し、人間自らの身体にさえ手を加えようとしています。知り得たことをすぐに行う、これがどんなに愚かでおごったことかを、我々は思い出し、覚えなくてはなりません。

人類

は一万年ほど前から、狩猟採集に代えて農耕牧畜を始め、自然のサイクルの中で共生していた生物圏のモノやエネルギーの流れを利用する生き方から抜けだし、人間中心の独自のシステムを作り上げました。そこから文明が生まれ、生活手段を向上させ、人口を増やしてきました。そして、今、地球システムから抜けだし、勝手に生きてきたことの大きなツケが返ってこようとしています。私たちは、一万年前のような自然と共生するような暮らしにはもう戻れないとしても、自然という地球システム無しでは生きていけないのです。そして、それに目を返すことを怠るべきです。なぜなら、唯一の外からのエネルギーである、太陽エネルギーを除けば、全てはこの地球というシステムの中だけで成り立っているからです。地球を知りましょう。地球を悟り、他の惑星に移住するという冒険に出るというならば話は別ですが、今のところ、私たちが住める唯一の惑星です。そして、そのシステムを知り、その素晴らしさに畏敬の念を抱きましょう。理解の出来ないことに畏敬の念を抱く太古の人間から、知ることによって畏敬の念を抱く人間へ、海がおり、観測がある星が他にありませんか？



D2読本

—Dの食卓2 Deep File—

定価：本体1600円＋税

2000年1月5日 第1刷発行

監／レッカ社

発行者／藤角 裕

発行所／株式会社筑書社

〒162-8540 東京都

新宿区東五軒町3-28

1 おれはまだ咲いちゃいねえぜ! モンスターが「眠く」ということ
 2 闘いの舞台は極北の永久凍土の地 カナダ・ノースウェスト準州
 3 殺意で生命力の炎を燃やせ!—ハンティングの極意伝授
 4 ローラの赤いハイヒール論争 ゲームのリアリティとは何か? プロカメラマンが指導する D2 Best Shot 撮影テクニック
 5 ローラ親裁の美学をマスターする ガンシューティングの引き
 6 挿入曲『Counting the Roses』とキンバリーに関する考察と解説
 7 顔面崩壊スチュワードズの登場 キャサリン・ハウのProfile
 8 CRAZY EXPOOOOOO! 『D2』のコンセプトは狂気博覧会
 9 時間軸を超えるフラッシュバック 『D2』が試みるカオス的映像表現
 10 手品を披露し驚く狂気の老人 ホブ=レインズのProfile
 11 突然の殺人事件、この足は誰だ? 『D2』カオス(混乱)の始まり
 12 『D2』でもっとも皮肉なシーン 喜ぶべきか、悲しむべきか……
 13 わけのわからぬキャラクター 白衣の男ジョンのあやしい死
 14 誰が本物で、誰が偽者なのか? クロニクルキンバリーのProfile
 15 『D』から『D2』へ、ふたつの物語に流れるカニバリズムという賛句
 16 スノーモービル激走エリア発見! ここで走行テクをマスターしよう
 17 世紀末のマッドサイエンティスト ケニー・ブレナーの奇妙な生涯
 18 ケニー、リンダ、ジョン、そして、デビッド……ブレナー家の血縁
 19 中毒になるとモンスターより怖い 植物系ドラッグリンダの副作用
 20 自撃者への隕石は何だったのか? バーカー・ジャクソンの伝説
 21 『トルコ行進曲』から読み解く 2階の住人は何者なのか?
 22 この宗教家は世紀末の預言者か、それとも世紀末のズベテン師か
 23 標本の蝶に込められたメッセージ ピアニスト・トムのゆがんだ性格
 24 超教育熱心な母と神経質な息子の一線を越えた異常な母子関係とは
 25 武器全種入手記念! D2オールアイテムズガイド
 26 モンスターは人の心を保てるか? テロリストの悲劇的な最期
 27 極めてゲーム的に最速クリアする極めてゲーム的時間制限イベント
 28 マイリンを奏で舞った母性 マーサ・ワレンのProfile
 29 キンバリー・フォックス その暴走の魂と傷だらけの経歴
 30 ルーシー・パーソン 研究所概説 と、実際のクローン技術研究
 31 ルーシーの知恵と命を継ぐもの、Xilicに関するメッセージ
 32 フラッシュバックと消滅!? ジェニーと人間の幼年期の変わり
 33 デスマウンテン、破壊の神、リンダ最後の道のりに待ち受けるもの
 34 グレートマザーとシャドウの闘い、そして、黒幕とローラの闘い

食卓2



9784575161960



1920076016004

ISBN4-575-16196-9

C0076 ¥1600E

定価: 本体1600円+税

双葉社

2



©1999 WARP

D2 Check Point